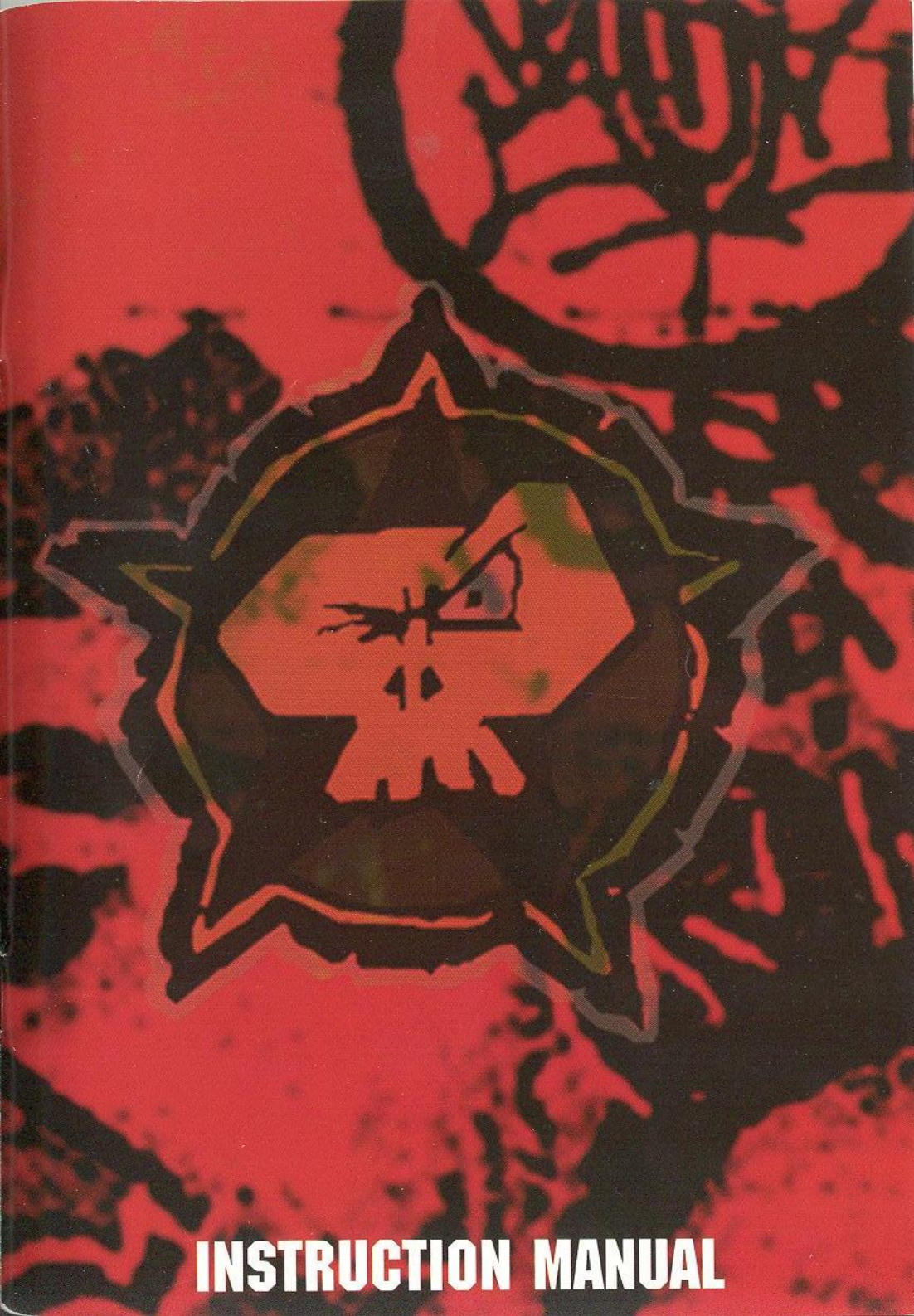




INSTRUCTION MANUAL

CD-ROM LOADING INSTRUCTIONS

FROM DOS

Insert CD

Type x: - where x denotes your CD drive.

Type Install and follow on-screen prompts.

After installation and System Set-Up is complete, go to the directory you installed to, type SHOCK and Return.

FROM WINDOWS '95

Insert CD

You will be given three options, Install - to go to system Set-Up, Start Game - to commence game following System Set-Up, or if you have previously installed your Set-Up and Quit - to return to Windows '95.

SYSTEM SET-UP

Allows you to select your sound card manually, if you are unsure as to which card you have select Auto Detect.

However do not use Auto Detect if you have a SCSI hard disk.

Use the cursor keys and Return to navigate the Installation Menus.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

JUS' KEEPIN' DA PEACE

Mostvia Vatska, 1994. A Special Forces unit protecting a civilian convoy, comes under heavy artillery fire. All requests for tactical support from US Intelligence are denied and the unit declared expendable. The convoy is destroyed. Only five men survive.

New York City, 1997. A five-man mercenary unit is operating out of the derelict state correctional facility on Jackson Island, New York. Calling themselves 'Da Wardnez', they are uncompromisingly committed to combating terrorism, fighting oppression and exposing corruption worldwide.

In a world without justice, they're the last line of defence.

DIS' IS DA PITCH

A note from the Dogg:

SHELLSHOCK is putting you right smack in the middle of the action. You are now a rookie member of the most badass mercenary tank force you ever met - DA WARDENZ.

The object of the game is to serve a tour of duty with these five fly guys, proving yourself, in their and your own eyes, as you battle your way through a series of missions in a variety of fictionalized, real-world locations. From the freezing forests of Mostvia Vatska, to the steaming Paranaguan jungle, you're gonna have a real tough time of it, my man.

Armed only with an M-13 Predator battletank and several thousand pounds of heavy-duty ordnance, you're gonna find your skills tested to the absolute max.

As the tour of duty progresses - and if you're still breathin' you'll get the opportunity to upgrade your tank and improve its performance, armor and armaments.

But before we get down to business at hand, let me introduce to you the brothers who are gonna be watchin' your back (so long as you watch theirs):

DA WARDENZ

The Man



Real name: RESTRICTED
Rank: COLONEL
Age: 27yrs

One of the youngest full Colonel's in the US Army, The Man was a classmate of Dogg Tagg's at the West Point military academy and is the shadowy figure who gives Da Wardenz their missions and will do some of the talking during the briefings, specifically at the start of each campaign.

Dogg-Tagg



Real name: MIKE REYNOLDS
Rank: CAPTAIN
Age: 27yrs

West Point educated and a onetime member of Special Forces, he is the leader of Da Wardenz and will brief you at the outset of each mission. Dogg Tagg is the only member of Da Wardenz to know The Man's true identity.

9-1-1



Real name: CHARLES VALDEZ
Rank: LIEUTENANT
Age: 25yrs

Also a graduate of West Point, 9-1-1 was a onetime member of a Special Forces unit attached to the Army Air Corps. He performs the role of Da Wardenz' pilot, flying the A-10, for supporting air-cover and for rescue missions. 9-1-1 is a very creative individual he's the guy responsible for 'decorating' Da Wardenz vehicles in his own, individual style.

Earshot



Real name: DARNELL JONES
Rank: SERGEANT
Age: 31yrs

Earshot is in charge of Communications and Tactics and will feature in-game to give you messages relating to your objectives etc. He's something of a pseudo-intellectual, so don't go asking him about the existentialism of Jean Paul Sartre, or you'll most likely wind up with a 20,000 word thesis on the subject.

D-Tour



Real name: CECIL COLES
Rank: PRIVATE FIRST-CLASS
Age: 29yrs

A onetime member of the Special Forces unit that the other members of Da Wardenz were also attached to, he is an expert with armored vehicles. D-Tour is your buddy throughout the tour of duty that you serve with Da Wardenz, having been assigned to accompany you in the tank during your missions. He will feature chiefly in-game.

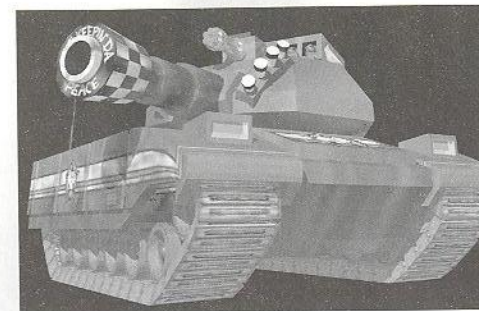
Props



Real name: ALVIN FIELDER
Rank: CORPORAL
Age: 24yrs

Props is an ordnance and supply specialist (guns 'n' stuff). He's at home in the workshop, where he controls the supply of equipment and ammunition for your Predator tank. Go see Props if you want to equip your tank - so long as you're within his budget.

THE M-13 PREDATOR BATTLETANK



The word from D-Tour:

This is what you're gonna be playing with over the next few days and months. We're talking serious state-of-the-art mobile mayhem, here. The M-13 is what you need when you're rolling out into a real bad place like Mostvia Vatska.

She's got a 240mm, M257, smooth-bore main cannon, capable of firing armor-piercing shells with great accuracy. She's got a 60mm, M231 pivoting chain-gun operated by a built-in targeting CPU that automatically tracks and locks on to both airborne and ground-based targets. Your Predator can also be equipped with a surface-to-air missile launcher, loaded with up to 4 vipers, fire-and-forget SAMs. On the defensive side, this baby's got depleted uranium armor which you can upgrade and replace before going back into those firefights we all know and love so well.

And she's all yours, green. So take care of her and she'll take care of you.

STARTIN' OUT

SHELLSHOCK starts with an animated Introduction. The Introduction is followed by the Title Screen. From the Introduction, press the Space bar to take you to the virtual environment of Da Wardenz HQ - known as THE PEN.

Please note, to quit out of any of the FMV sequences in the game press ESC.

THE PEN

The Pen is located in the disused state correctional facility on Jackson Island, New York City. It is in here that you can explore the game's various options - accessing status screens, equipping your tank and entering Mission Briefings.

GETTIN' ROUND THE PEN

Gettin' round in the Pen couldn't be easier. All you gotta do is to move an arrow-shaped cursor between the several locations you can visit in the HQ. Text is overlaid at the bottom of the screen to describe each location and by clicking the mouse (you may also use the Cursor keys and Return) on that location, you can access it. When you click on the Shellshock Starskull Emblem, you'll always exit the location you're at. Progressively clicking on the Emblem will eventually return you 'home' to the Main Hangar.

HQ LOCATIONS

Main Hangar

From your 'home' location in the Main Hangar, you can access 4 main locations: Tank, Basketball Court, Workshop and Briefing Area.

Tank

From here, you can climb aboard your M-13 Predator tank and customize its controls, or talk to D-Tour for some grumpy advice about the state of the tank. Your options here are:

CLIMB ABOARD TANK

Inside the Predator's cockpit, You are presented with the following options:

STANDARD KEYS, these are the default keys for the standard method of control.

DUAL TRACK KEYS, these are the default keys for the dual track method of control

JOYSTICK, here you may specify your Joystick.

CUSTOMISE KEYS, highlighting one of the two key options above and then selecting customise keys will bring up a list of controls and current default keys. To change the keys simply highlight the control you wish to change, press Return followed by the new key, this will change on-screen to confirm your selection. On completion highlight and select Done.

QUIT, selecting Quit will return you to the Tank screen here you may go back to the Main Hangar or talk to D-Tour.

TALK TO D-TOUR

Allows you to talk to your in-game, in-tank, bad-tempered buddy, D-Tour.

Basketball Court

Even though you can't shoot some hoops with 9-1-1, there's plenty to do in here:

ENTER SIMULATION ROOM

This is where you get to beat-up on your buddies by entering a network game. In here you can Enter Simulator (play the network game), talk to Earshot and Leave the Simulation Room (get the heck outa there).

TALK TO 9-1-1

Nine's tellin' you whether he'll be there for ya with the A-10.

GO TO STEREO SYSTEM

This where you get to do a sound test and set up your options for those phat beats. Here you may also elect to turn off the on-screen speech sub titles.

EXIT

Takes you back to your 'home' location in the Main Hangar.

Workshop Area

This the place to check on your all-important status and to equip your tank.

CHECK STATUS

Accesses the Status Computers which will provide you with the Dateline for each mission (allowing you to check your progress thru the game), Tank Status (giving you the current level of armor fitted to your tank, the amount of damage you got, and the level to which your tank's been equipped):

Armor	The strength of that armor.
SAMs	How many missiles you got.
Reloading	How well-tuned the reloading mechanism on the main cannon is (the time between each shot).
Targeting	How good your targeting computer is. (speed of lock-on for chain-guns and missiles).
Engine	How much the engine's been upgraded (affecting acceleration, top speed and turning ability).
Tracks	How much your tracks have been upgraded (improving traction)
C-Gun Coolant	Prevents your Chain-Gun from over-heating, allows rapid refiring.
Cash Flow	How much cash you got.
Hit Accuracy	How well you performed.
Score	How many points the Dogg's givin' you (or not, as the case may be).

TALK TO PROPS

How you're in touch with Props in the Stores and if you got the cash, you can upgrade your tank. The upgrades appear on the counter next to Props, so's you can shop 'til you drop. These are the options in the Stores:

Next item: Clicking on the Arrow Icons lets you cycle thru what's on offer.

Buy Item: Clicking on the item lets you buy it (so long as you got the cash Jack).

Leave Stores: Clicking on the Shellshock Starskull Emblem quits your shopping frenzy.

Briefing Area

This is the place where you lock and load the status of your game (save it) and go to the Mission Briefings. By moving the cursor over one of the four lockers on show, you can 'open' that locker. Follow the on-screen instructions to Save or Load.

Everything from your preferred control and sound configurations to your tank status will be saved, so when you return to hangin' out with Da Wardenz crew, you'll be able to get straight down to business.

Other options in the Locker Room are:

ENTER BRIEFING ROOM

Starts the Mission Briefing sequence, on completion your are taken straight into the mission.

TALK TO DOGG-TAGG

Chew the fat with the main Wardenz man.

EXIT

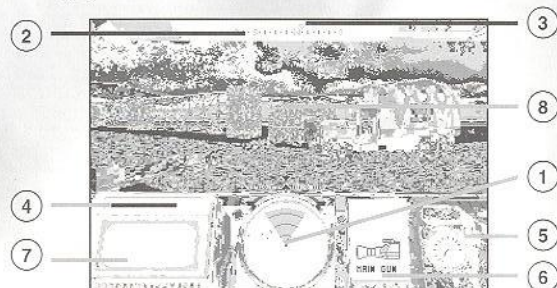
Takes you back to your 'home' location in the Main Hangar.

MISSION BRIEFINGS

This is where you get the main sitrep regarding each and every mission in the game. Dogg-Tagg's the man with the plan in here and you better listen up and listen good if you want to stay alive. Sometimes The Man's talking to you and when he does, he'll be settin' the scene with background details to the mission location. Everything said in the briefings is vital to the successful completion of your missions, so you don't want to miss out on anything that's said (of course, you can always leave the briefings at any time if the call of nature's beckoning you, or you're one of those people who wants to get it on right away).

IN THE TANK

The cockpit of your M-13 Predator battletank is truly state-of-the-art. In here you got everything you need to help you take out those badguys to maximum effect:



1. 360-4D 'Flack' Mk.I Threat Display

This is your radar. It plots the positions of all targets, bullets, shells and missiles, relative to your position, the shaded arc represents the field of vision from your turret.

2. Kripps 'All Points' Roll-round compass

A roll-round compass, with the central point showing your tank's current heading.

3. Flarelight 470 Mission Objective Indicator

The location of your next mission objective is shown by the two arrows situated to either side of the Compass. If they are both pointing right, then you go right. If they both point left, then you should go left. If the arrows are pointing inward and a third arrow appears in the center of the screen, then your objective is dead ahead.

4. A1 'Protector' Armor Integrity Indicator

This indicator shows the level of damage your tank has sustained and the level of armor it's currently equipped with.

5. Freeway Nine-five Speed Indicator

The moving needle on this display shows how fast you're going.

6. Weaport A-9 Weapons/Air-support Display

This display tells you which weapon you have currently selected along with some info about that weapon. For the Main Cannon, a cannon ready indicator is shown. For the chain-gun, a barrel temperature read-out and a lock-on indicator are shown. For surface-to-air missiles (SAM's), the number remaining and a lock-on indicator are displayed. This display also indicates the air-support you've called in and what's happening to that air-support.

7. Sanya Model 4 Multi-functional Display Monitor

This is where the rest of Da Wardenz may appear to give you various in-game messages.

8. Targeting Crosshair

The crosshair helps you aim at your targets, the Chain Gun crosshair will track your target, the Main Gun crosshair, however will not move from the centre of the screen, as you may only shoot straight ahead, you must therefore move either the tank or the turret to target. The crosshair will indicate when you have a lock.

ARMOR

Your Predator tank is fitted with highly effective, depleted uranium armor, capable of withstanding multiple hits from the badguys' chain-guns and tank shells. The status of your tank's armor is represented on-screen as a sliding bar graphic.

On the Armor Status indicator, each segment represents the amount of damage two shell hits from an enemy tank shell will cause to your tank's armor - each segment therefore representing 1 Armor Unit.

At the start of the game, your Predator is equipped with 3 Armor Units. During the game you can further equip your tank by buying a further 3 Armor Units.

Armor Integrity is the current strength of the armor fitted to your tank. This integrity will decrease as you take hits and if integrity reaches zero, you get barbecued. To upgrade your Armor Integrity you can pay for repairs in the Stores.

WEAPONS

Your M-13 Predator battletank can be armed with 4 different weapons. However, only the Main Cannon and Chain-gun are available at the start of the game. To switch your weapon, use the Select Current Weapon control.

240mm M257 Main Cannon

This is your big gun. Use it to take out ground targets. Aim the center-screen HUD (Heads Up Display) at the target and open fire. The Main Cannon has an unlimited supply of shells so's you can blaze away without a care.

60mm M231 Chain-gun

This is your not-so-big gun. Use it to take out both air and ground targets. The Chain-gun locks on automatically to the nearest target and will remain locked-on to it until it goes out of your direct line of sight or is destroyed. The Chain-gun takes a short while to lock-on, as its sight tracks a little while for the gun to rotate into position). Once both sight and crosshair are overlaid, a lock-on will flash and the gun will remain trained on the target.

When a target has been destroyed, has gone out of sight, or you select a new target by pressing the Redesignate Target control (which cycles through the various on-screen targets by overlaying each with the crosshair), the sight will proceed to attempt a lock-on with the new position of the crosshair.

Milipps Systems 'Viper' Surface-to-air Missiles (SAMs)

These are limited in number, must be bought from the Stores and only 4 may be fitted to your tank at any one time. SAMs can only be used against threats from the air and require a lock-on before they can be fired. Once a lock-on has been achieved (in the same way as the Chain-gun) and the missile fired, it will home in on the target until said target has been destroyed providing that the target is within range of your radar Threat Display.

TANK UPGRADES

A Note from Props:

If you want to be a winner you gotta spend those dollars speculate to accumulate, amigo. During the course of stay with us, you're gonna be wanting to upgrade your tank's performance and you can do that by buying any of the following from my good self at the Stores, comprende?

Armor Repair

This repairs your tank's armor by 1 Armor unit.

Extra Armor

This adds a new piece of armor - equivalent to 1 Armor Unit - to your Predator battletank. Because this is a brand spanking new piece of high-grade, depleted uranium armor, the current armor strength of your tank will also go up by 1 Armor Unit.

SAMs

You can buy up to 4 of these. None are fitted to your tank at the start of the game.

Reload Mechanism Upgrade

This will slightly improve the speed of reloading your tank's main cannon, therefore increasing your rate of fire. My advice to you is to purchase several of the muthas to achieve maximum performance.

Targeting Computer Upgrade

This will upgrade your Predator's targeting CPU so's you can achieve a lock-on with both chain-gun and SAMs a lot faster. Once again, my advice is to buy several of these to achieve maximum effect.

Engine Upgrade

Buying an Engine Upgrade will increase your tank's acceleration, top speed and the speed of rotation (maneuverability). Buy a whole bunch - but make sure you also got Tracks Upgrades too. Ain't no point having great acceleration 'less you got the traction to use it.

Tracks Upgrade

This upgrade improves the traction of your Predator's tracks, enabling them to get a much better grip on surfaces. The downside of this is that you may find your tank's top speed adversely affected. Buy several for maximum traction.

Offensive Air Support

Fueling up the Nine's A-10 is an expensive operation -and when you add the ordnance on top of that, we're talking serious money here. But you're gonna wish you had that flyboy helping you out at the earliest opportunity, so start saving now. Nine does a single run per mission. No more. No less. Comprende?

AIR SUPPORT

A note from the Nine:

They call me 9-1-1 - ya gotta problem? - Just call on Nine. 'Cuz you need da know - if it got da wings, I be flyin' it. So 'member - in a bind? Call 9-1-1. Know what I mean?

Offensive Air Support

This is basically your fourth main weapon, acting like a kinda big smart bomb. When you're callin' me in - by pushing the Fire Currently Selected Weapon control - you'll hear me 'fore you sees me. Then it's bye-bye to them badguys.

HOSTAGES

A note from Earshot:

Listen up and listen good. This is the lowdown on hostage rescue.

When you drive your tank to within a certain range of a hostage, they'll run toward you and subsequently climb aboard - but only if you're stationary.

ENEMY VEHICLES

All enemy vehicles have recognizable profiles. Learn to distinguish a basic tank from a heavy battletank.

Stationary Ground Threats

GUNS EMPLACEMENTS

Small enclosures with a chain-gun fixed into a set position, but with a 90 degree arc of fire.

Mobile Ground Threats

TANKS

Same as yours, Homes. They'll hit you hard if you give 'em the chance. But not as hard as-

HEAVY BATTLETANKS

These babies take more hits than their little brothers, but they ain't as fast.

LIGHT ARMORED FIGHTING VEHICLES (AFVs)

Highly maneuverable, light tanks. Small but deadly, so watch out for these guys.

ARMORED PERSONNEL CARRIERS (APCs)

Identical to the Battletank when maneuvering, the APC's armed with a chain-gun with a 90 degree arc of fire.

Waterborne Threats

GUNBOATS

Restricted to areas of deep water, they've got a chain-gun mounted on their bows which has a 90 degree arc of fire.

Airborne Threats

LIGHT ATTACK HELICOPTERS

Armed with a chain-gun, these muthas gotta go into a hover before opening up on you.

HELICOPTER GUNSHIPS

'Real bad news. Basically, a flying tank attacking you with Chain Guns an' a whole heap of other stuff that I don't even want to think about...

PICK-UPS

Supply Crates

Just drive over 'em to collect what they holding. Back at HQ, Props is gonna be paying you for what you can get.

MISSION STATS.

At the end of each mission, you'll be presented with a statistical breakdown of how you did. These stats will include Hit Accuracy, No. of Targets Destroyed, Mission Objectives Achieved etc.

CONTROLS

Default Keyboard Controls - One Player Game (Standard Mode)

Q	Forward Drive
A	Reverse Drive
>	Steer Right
<	Steer Left
QA>	Drive Left Track Only (fast Right turn)
QA<	Drive Right Track Only (fast Left turn)

Default Keyboard Controls - One Player Game (Dual Track Mode)

A	Left Track forward
Z	Left Track reverse
:	Right Track forward
>	Right Track reverse

Default keyboard Controls - One Player Game (Both Modes)

J	Turns the Turret only Left
K	Re-centres the Turret
L	Turns the Turret only Right
SPACE BAR	Fire currently selected weapon
S	Toggles through available weapons
Directly select weapons :	
1	Main Cannon
2	Chain Gun
3	SAM's
4	Call 9-1-1 for air support
T	Select alternative target (Chain Gun and SAM's)
TAB	Selects Tactical Map
+	Zooms into your position whilst displaying Tactical Map
-	Zooms out of your position whilst displaying Tactical Map
ESC	Pauses the game and brings up the Options Menu. Press ESC to resume the game.
↑↓	Highlight option whilst in Option Screen
←→	Alters option settings

RECONFIGURE CONTROLS

As in all modes of play the keyboard controls are fully reconfigurable. To achieve this proceed to the Main Hanger, from here select the Tank (Climb aboard Tank), follow the on-screen prompts to redefine your control method.

SHELLSHOCK NETWORK INSTRUCTIONS

In order to play a network game proceed from the Main Hangar to the Basketball Court. From here enter the Simulation Room. Once you have arrived you may talk to Earshot or decide to Begin Simulation. You will now be presented with the Network Game Options Screen.

Network Game Options Screen.

This menu offers the following options:

Start a Network Game Screen.	Highlighting and selecting this option takes you to the Network Set-up Screen.
Join a Network Game:	Highlighting and selecting this option shows you how many games are in progress, the instigators name, the number of current participants and whether the game is an 'Open' or 'Closed' game. Select the game of your choice, and providing it is an 'Open' game you will be immediately thrust into battle.
Name Change	This option enables you to change your 'Battle name'.

Network Set-up Screen

This screen allows you as the instigator of a game to set a number of parameters, these may not be changed by anybody deciding to join your game. Once the game has begun no alterations can be made even by the instigator. The options are as follows:

The number of players that may join the game, a minimum of 2 to a maximum of 8 may be determined..

Option to make your game 'Open', i.e. allows other players to join at any time, or 'Closed', preventing any other players joining once the game has begun.

Select Start level of game play from the available on-screen choices.

Input or change 'Battle Name' to a maximum of 10 characters.

Having customized the game to your preference, select Quit this returns you to the Network Game Options Screen. Select 'Begin Game' to commence Battle.

Network Control Method (Default)

Q	Forward Drive.
A	Reverse Drive.
>	Steer Right.
<	Steer Left.
QA <	Drive Right Track Only.
QA >	Drive Left Track Only.

N.B. The Turret does not move independently of the Tank.

S	Toggles through available conventional weapons.
SPACE BAR	Fires currently selected conventional weapon.
SHIFT	Toggles through available special weapons (i.e. Missiles & Smart Bombs), use buttons 1 ~ 5 to directly select weapon.
ENTER	Fires currently selected special weapon.

N.B. Air support is not available in the Network Game.

W	Select Alternative Target.
TAB	Selects Tactical Map.
+	Zooms into your position whilst displaying Tactical Map
-	Zooms out of your position whilst displaying Tactical Map
ESC	Display Options Screen whilst in game-play
RETURN	Highlight option whilst in Option Screen
↔ ↑↓	Select option whilst in Option Screen
ESC	Quit Option Screen and return to game-play.
K	Activates ComTac Mode. Press K once again to deactivate this Mode. Press any key whilst in ComTac Mode to cycle through the available screens of information.

N.B. There is no pause facility in the Network Game.

Taunt your Enemy!

During game-play you have the ability to send messages to one or all of the other players involved in the game. You may wish to use this option to gain allies, or simply taunt your enemies prior to attack!

To activate this option simply press 'T', this will bring up a text cursor allowing you to type your message (you have a maximum of approximately 40 characters). When your message is complete you may either press Enter, this will send it to all the other players, otherwise you can select individually who receives your message, this is achieved as follows:

Text Mode only: You may individually select your enemy using the keys 'F1 ~ F8', pressing the relevant key once activates message reception (a '+' signifies this mode), pressing the same F key again deactivates this mode (the '+' disappears).

Beware! whilst you are in Text Mode you are a sitting duck, however if you are hit you are automatically quit out of Text Mode and back into Battle Mode.

Default Messages: You may also send eight pre-loaded messages by pressing Function keys 1~8 whilst in normal gameplay. You may also change the eight messages, this is achieved by pressing Shift and F1~8 which will bring up a text cursor enabling you to type in your message. Pressing Enter will store this message at which ever Function key you used. To then display these messages during battle simply press the relevant Function key.

As in all modes of play the keyboard controls are fully reconfigurable. To achieve this proceed to the Main Hanger, from here select the Tank, follow the on-screen prompts to redefine your control method.

COMTAC MODE

Entering ComTac (Communications and Tactics) Mode enables you to view your on-board computer. This gives you access to several screens of tactical information and utilities which can help you defeat your enemies.

ComTac Mode is automatically activated between levels.

NETWORK GAME SPECIAL FEATURES

Teleporters

The simulation features 'Teleport Pods', entering one of these pods will transport you to another pod elsewhere within the mission area. Use these pods strategically to gain advantages over your opponents.

COLLECTIBLES

These crates are randomly placed within the Mission area. Picking up a crate will add various features to your tank which can massively enhance its battle capabilities.

The main types of collectable are:

Standard Pickups:

Armor Upgrade	Upgrades the amount of Armor units you are able to carry
Armor Units	This upgrades your armor by one unit
Track Upgrade	Increases your tanks level of grip
Speed Up	Increases the speed of your tank
Power Up	Increases the power of your currently selected weapon
Beacon	Once collected, this allows you to proceed to the next level by entering a green teleporter
Rapid Shot	Rapid firing mini cannon
Spread Shot	Multi-shot plasma cannon
Long Shot	Powerful long range rocket
Radar Cloak	Renders you invisible from the radar until you are destroyed

Special Pickups:

Electro-Storm	This weapon destroys everyone in range, including yourself
Heat Seeker	This weapon locks onto the nearest target
Invisibility	Once activated you will disappear from sight until you are hit or it times out (you are still visible on the radar)
Invulnerability	Temporarily makes you unable to sustain damage
Teleporter	Once you have collected a teleporter drop it at a position that you would like to be teleported back to, you will achieve this by pressing the Enter key. To activate the teleporter, simply press the Enter key again

Note a number of the pick-ups work on a timer and last only a set length of time. These devices are indicated as a series of four boxes within the Sanya Display Monitor. When the box is lit the device is active, when the light goes out the device is inactive. The relevant devices are as follows:

Box 1 Radar Cloak	Box 2 Invisibility	Box 3 Teleport (primed)	Box 4 Invulnerability
--------------------------	---------------------------	--------------------------------	------------------------------

17

CREDITS

Lead Programmer	Mansoor Nusrat
Production Design and Graphics	Simon Phipps
Game Design	Simon Phipps Guy Miller Mansoor Nusrat Martin Iveson James Ryman Mark Price Adrian Smith
Network Game Programming	David Muir
Presentation Programming	David Long
Support Programmers	Mark 'Mac' Avory Sean Dunlevy Martin Gibbins John Kirkland Derek Leigh-Gilchrist Chris Long
Mission Design	Guy Miller Tiziano Cirillo Jamie Morton Simon Phipps Darren Price David Ward
Music and Sound Effects	Martin Iveson
Rap Vocals	William Floyd (BAR NONE)
Background Vocals	Lynn Ray Annie Stocking
Lyrics	William Floyd
Produced By	James Grunke
Engineered By	Mary Ellen Perry
Assistant Engineers	Greg Byrne Rafi Kaufman

DOGG-TAGG

D-TOUR

9-1-1

PROPS

EARSHOT

THE MAN

JULIA FREEMAN

Quality Assurance

Marketing Support (U.K.)

Marketing Support (U.S.A.)

Manual

Production Co-ordination

Assistant Producer

Creative Manager

Executive producer

Nicolas Jones
Fred Martin
Cory Bell
Alan Bruce
Hanser Prince
Guy Miller
Rachel Fyffe
Tiziano Cirillo
Frank Hom
Tom Marx
Jamie Morton
Darren Price
Brian Schorr
Mac Senour
Caroline Trujillo
David Ward
Dan Wong
Richard Barclay
Susie Hamilton
Andrew Thompson
Barry Townley
Sean Mylett
Jill DeMaria
Kelly Lindlar
Guy Miller
Simon Phipps
Adrian Smith
Troy Horton
Mike Schmitt
Guy Miller
Jeremy Smith

LIMITED WARRANTY

Core Design Ltd.TM warrants to the original purchaser of this Core Design Ltd.TM product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Core Design Ltd.TM software is sold "as is", without express of limited warranty of any kind, and Core Design Ltd.TM is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. Core Design Ltd.TM agrees to repair or replace, at its option, free of charge, any Core Design Ltd.TM software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Center.

Replacement of the software, free of charge to the original purchaser, is the full extent of our liability; please mail to:

Core Design Ltd., 55 Ashbourne Rd., Derby DE22 3FS, England.

Please allow 28 days from despatch for return of your software.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Core Design Ltd.TM software product has arisen through abuse, unreasonable use, mis-treatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATION OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE

BINDING OR OBLIGATED, CORE DESIGN LTD.TM, ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL CORE DESIGN LTD.TM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS CORE DESIGN LTD.TM PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law.

All rights reserved. Core Design Ltd., 55 Ashbourne Rd., Derby DE22 3FS, England

© 1996 CORE DESIGN LIMITED

Special Thanks

Robert Botch, Don Maggi, Joseph Olin, Kent Russell, David Platshon, Daryn Roven, Pete Duncan, The Music Annex, Russian Hill recording Studios.
Peace be to you all, my friends.

MADE FOR RW
&
ARCHIVE.ORG (38)

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL CD-ROM

DESDE EL DOS

Inserta el CD.

Teclea x: (la X representa a la unidad de CD-ROM).

Teclea Install y sigue las indicaciones que aparezcan en la pantalla.

Después de la instalación y de la configuración del sistema, accede al directorio en el que hayas instalado el juego, teclea SHOCK y pulsa la tecla Retorno.

DESDE WINDOWS 95

Inserta el CD.

Se te presentarán tres opciones: Install (para pasar a configurar el sistema), Start Game (para empezar una partida después de haber configurado el sistema o si ya estaba configurado) y Quit para regresar a Windows 95.

System Set-Up (Configuración del sistema)

Te permite elegir manualmente la tarjeta de sonido. Si no estás seguro de cuál es tu tarjeta, selecciona Auto Detect (Detección automática).

Ahora bien, no selecciones Auto Detect si tienes un disco duro SCSI.

Utiliza las teclas de las flechas y Retorno para trabajar en los menús de instalación.

MANTENIENDO LA PAZ

Mostvia Vatska, 1994. Una unidad de fuerzas especiales que escoltaba un convoy de civiles sufre un ataque con artillería pesada.

Todas las peticiones de apoyo táctico al servicio de inteligencia de EE.UU. son denegadas y la unidad es sacrificada. El convoy es destruido. Sólo sobreviven cinco hombres.

Nueva York, 1997. Una unidad mercenaria de cinco hombres está de servicio en las afueras de un correccional abandonado del gobierno en Jackson Island, Nueva York. El nombre de la unidad es 'Los vigilantes', y sus miembros se dedican a combatir el terrorismo, luchar contra la opresión y descubrir actos de corrupción mundial.

En un mundo sin justicia, 'Los vigilantes' son la última esperanza de justicia.

LA HISTORIA ES LA SIGUIENTE

Un consejo de parte de Dogg:

SHELLSHOCK te coloca justo en medio de la acción. Te acabas de incorporar a la fuerza mercenaria de carros de combate más molonga que has visto jamás - LOS VIGILANTES.

El objetivo del juego es hacer un periodo de servicio con estos cinco tíos espabilados, poniendo a prueba tu habilidad y demostrándoles que sabes lo que haces, a medida que cumples una serie de misiones en unos escenarios del mundo real recreados. Desde los bosques helados de Mostvia Vatska, hasta la jungla sofocante de Paranagua, las vas a pasar canutas, muchacho.

Con sólo un carro de combate, un Predator M-13, y unos cuantos cientos de miles de pesetas en armamento pesado, tus habilidades serán sometidas a una prueba límite.

A medida que se desarrolla el periodo de servicio - si sigues con vida- tendrás la oportunidad de mejorar el blindaje de tu tanque e incrementar su potencia y su armamento. Y si no tienes bastante con varios batallones de tíos malos, hay una opción para echar una partida en red y machacar a tus amiguetes.

Pero antes de ponernos a trabajar en serio, déjame que te presente a los colegas que te van a estar guardando las espaldas (siempre que tú hagas lo mismo por ellos):

LOS VIGILANTES

The Man



Nombre verdadero: RESERVADO
Rango: CORONEL
Edad: 27 años

Uno de los coroneles más jóvenes del ejército norteamericano. The Man fue a la misma clase que Dogg Tagg en la academia militar de West Point, y es la persona que asigna las misiones a Los vigilantes y que da parte de la información en las sesiones de instrucciones, al principio de cada campaña, para ser más exactos.

Dogg-Tagg



Nombre verdadero: MIKE REYNOLDS
Rango: CAPITÁN
Edad: 27 años

Graduado en West Point y ex-miembro de las Fuerzas Especiales, es el líder de Los vigilantes y, por tanto, te dará instrucciones al comienzo de cada misión. Dogg-Tagg es el único de Los vigilantes que conoce la identidad de The Man.

9-1-1



Nombre verdadero: CHARLES VALDEZ
Rango: TENIENTE
Edad: 25 años

Otro alumno de West Point, 9-1-1 fue miembro de una unidad de las Fuerzas Especiales adjunta al Cuerpo Militar del Aire. Es el piloto de Los vigilantes, y vuela en el A-10, para proporcionar apoyo aéreo, y en el Chinook, para las operaciones de rescate. 9-1-1 es una persona muy creativa y es el encargado de "decorar" los vehículos de Los vigilantes con su propio estilo.

Earshot



Nombre verdadero: DARNELL JONES
Rango: SARGENTO
Edad: 31 años

Earshot está al mando de las transmisiones y de las tácticas, y durante la partida te dará mensajes sobre tus objetivos, etc. Es una especie de pseudo-intelectual, por lo que no te recomiendo que le preguntes, por ejemplo, sobre el existencialismo de Jean Paul Sartre, ya que si lo haces, te dará un discurso de dos horas sobre el tema.

D-Tour



Nombre verdadero: CECIL COLES
Rango: SOLDADO DE PRIMERA
Edad: 29 años

Un ex-miembro de la misma unidad de las Fuerzas Especiales a la que pertenecían los demás miembros de Los vigilantes. Es un experto en vehículos blindados. D-Tour es tu compañero en el periodo de servicio que tendrás que hacer con Los vigilantes, y ha sido elegido para que te acompañe en el tanque durante todas tus misiones. Aparecerá muy a menudo a lo largo de la partida.

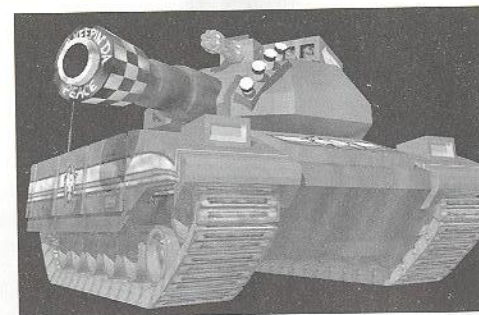
Props



Nombre verdadero: ALVIN FIELDER
Rango: CABO
Edad: 24 años

Props is an ordnance and supply specialist (guns 'n' stuff). He's at home in the workshop, where he controls the supply of equipment and ammunition for your Predator tank. Go see Props if you want to equip your tank- so long as you're within his budget.

EL CARRO DE COMBATE PREDATOR M-13



Un consejo de parte de D-Tour:

Con esto es con lo que vas a jugar durante los próximos días y meses. Se trata de lo último en tanques de guerra. El M-13 es justo lo que necesitas para meterte en sitios tan chungos como Mostvia Vatska. Tiene un cañón principal M257 de ánima lisa de 240mm, capaz de disparar proyectiles perforadores de blindaje de gran precisión. Posee una ametralladora de pivotamiento que funciona gracias a una CPU de adquisición de blancos que rastrea y sigue automáticamente a los blancos aéreos y terrestres. Tu Predator también puede ser equipado con un lanzamisiles superficie-aire cargado con cuatro misiles autónomos superficie-aire Viper. Desde el punto de vista defensivo, esta preciosidad tiene un blindaje de uranio rebajado que puedes mejorar y reemplazar antes de meterte en esos combates que conocemos tan bien y que nos gustan tanto.

Y es todo tuyo, pollo. Así que cuidalo y te demostrará su agradecimiento.

LA INTRODUCCIÓN

SHELLSHOCK empieza con una introducción de imágenes animadas. Después, aparecerá la pantalla del título. Durante la introducción, pulsa ESC o la tecla izquierda del ratón para entrar en el mundo virtual del cuartel general de Los vigilantes, conocido por el nombre de THE PEN.

Ten en cuenta que para poner fin a cualquier secuencia de vídeo incluida en el juego, tienes que pulsar la tecla ESC.

THE PEN

The Pen está situado en un correccional estatal en desuso en Jackson Island, Nueva York. Es aquí donde puedes explorar todas las opciones del juego, como acceder a las pantallas de situación, equipar tu tanque y recibir instrucciones para las misiones.

FAMILIARÍZATE CON THE PEN

Es muy fácil encontrar las cosas en The Pen. Todo lo que tienes que hacer es desplazar el cursor en forma de flecha de uno a otro de los sitios del cuartel general en los que puedes entrar. En la parte inferior de la pantalla verás una descripción de cada lugar. Para ganar acceso a un sitio, tienes que poner el cursor sobre él y pulsar el ratón (también puedes utilizar las teclas de las flechas y Retorno. Para abandonar el lugar en el que estás, tienes que poner el cursor sobre el emblema de Shellshock Starskull y pulsar el ratón. Si pulsas continuamente el ratón sobre el emblema, volverás a "casa", es decir, al hangar principal.

EL CUARTEL GENERAL

Hangar principal

Desde aquí puedes acceder a cuatro lugares: el tanque, la cancha de baloncesto, el taller y la sala de información.

El tanque

Aquí puedes montarte en tu tanque Predator M-13 y ajustar los mandos a tu gusto, o hablar con D-Tour para que te dé unos cuantos consejos de mala gana sobre el estado del tanque. Éstas son tus opciones:

MONTARTE EN EL TANQUE (CLIMB ABOARD TANK)

En la cabina del Predator encontrarás varias opciones.

TECLAS ESTÁNDAR (STANDARD KEYS). Se trata de las teclas establecidas por defecto para el método estándar de control.

TECLAS PARA DOBLE CADENA (DUAL TRACK KEYS). Se trata de las teclas establecidas por defecto para el método de control de cadena doble.

JOYSTICK. Aquí puedes especificar qué joystick tienes.

PERSONALIZAR LAS TECLAS (CUSTOMISE KEYS). Si destacas una de las dos opciones de teclas y luego seleccionas esta opción, aparecerá una lista de acciones y teclas establecidas por defecto para realizarlas. Para cambiar las teclas, sólo tienes que destacar la acción cuyas teclas quieres cambiar, luego pulsar Retorno y la nueva tecla. El cambio aparecerá reflejado en la pantalla para confirmar tu elección. Cuando hayas acabado de personalizar las teclas, destaca y selecciona Done.

ABANDONAR (QUIT). Selecciona esta opción para regresar a la pantalla del tanque y desde allí, hablar con D-Tour o volver al hangar principal.

HABLAR CON D-TOUR (TALK TO D-TOUR)

Te permite hablar con el gruñón de tu compañero.

La cancha de baloncesto

Aunque no puedes meter algunas canastas con 9-1-1 al lado, hay cantidad de cosas que puedes hacer aquí:

ENTRAR EN LA SALA DE SIMULACIÓN (ENTER SIMULATION ROOM)

Aquí es donde puedes dar una paliza a tus compañeros, participando en una partida en red. Puedes acceder al simulador (jugar la partida en red), hablar con Earshot y abandonar la sala de simulación (salir de ahí).

HABLAR CON 9-1-1 (TALK TO 9-1-1)

9-1-1 te dice si va a acudir en tu ayuda en el A-10.

ACCEDER AL SISTEMA DE ESTÉREO (GO TO STEREO SYSTEM)

Aquí es donde puedes hacer una prueba de sonido y ajustar tus opciones para obtener ese sonido potente que tanto te gusta. También puedes desactivar los subtítulos que aparecen en la pantalla.

REGRESAR AL HANGAR (RETURN TO HANGAR)

Te lleva de vuelta al hangar principal.

El taller

Éste es el sitio donde puedes comprobar tu situación y donde puedes equipar el tanque.

COMPROBAR LA SITUACIÓN (CHECK STATUS)

Te da acceso a los ordenadores con los datos sobre la situación, que te mostrarán la fecha límite antes de la cual tienes que completar tu misión (lo cual te permitirá conocer tu progreso durante la partida) y el estado en que se encuentra el tanque (el nivel de blindaje que lleva el tanque en cada momento), los desperfectos sufridos, y el armamento que has instalado en el tanque:

Integridad del blindaje:	La resistencia del blindaje.
Nº de misiles superficie-aire:	El número de misiles que tienes.
Mecanismo para recargar:	La velocidad a la que se recarga el cañón principal (el periodo entre cada disparo).
Adquisición de blancos:	Eficacia del ordenador de adquisición de blancos (la rapidez con que las ame tralladoras y los misiles fijan los blancos).
Motor:	Hasta qué punto ha sido mejorado el motor (afectando la aceleración, la velocidad máxima y la capacidad de giro).
Cadenas:	Hasta qué punto han sido mejoradas las cadenas (para aumentar la tracción).
Refrigerante ametralladora	Impide que tu ametralladora se caliente demasiado y le permite disparar con rapidez.
Dinero en efectivo:	Cuánto dinero tienes disponible.
Puntería	Lo buena que ha sido tu puntería
Puntuación:	Cuántos puntos te ha dado Dogg (a lo mejor ninguno).

HABLAR CON PROPS (TALK TO PROPS)

Si te pones en contacto con Props, que está en el almacén, y si tienes bastante dinero, puedes mejorar tu tanque. Todas las mejoras disponibles aparecen en el mostrador situado al lado de Props, por lo que puedes comprar todo lo que quieras. Éstas son todas las opciones disponibles en el almacén:

El siguiente artículo:	Pulsa el ratón sobre los iconos de flechas para desplazarte por toda la lista de artículos disponibles.
Comprar un artículo:	Pulsa el ratón sobre el artículo que deseas (siempre y cuando tengas dinero para pagarlo, claro).
Salir del almacén:	Para dejar de comprar como un loco, pulsa el ratón sobre el emblema de Shellshock Starskull.

Sala de información

Éste es el lugar donde puedes guardar y cargar tu partida (salvarla), y acudir a la reunión donde te darán las instrucciones para tu misión. Puedes abrir cualquiera de las cuatro taquillas poniendo el cursor sobre ella y acceder así a una partida guardada o cargar otra.

Todo será guardado, desde tus configuraciones de controles y de sonido preferidas hasta el estado de tu tanque, así que, cuando te vuelvas a juntar con los miembros de Los vigilantes, podrás ponerte a trabajar directamente.

Éstas son otras opciones disponibles en la sala de información:

ENTRAR EN LA SALA DE INSTRUCCIONES (ENTER BRIEFING ROOM)

Da comienzo a la sesión informativa sobre tu misión actual. En cuanto acabe, dará comienzo la misión.

HABLAR CON DOGG-TAGG (TALK TO DOGG-TAGG)

Conversa con el hombre más importante de Los vigilantes.

REGRESA AL HANGAR (RETURN TO HANGAR)

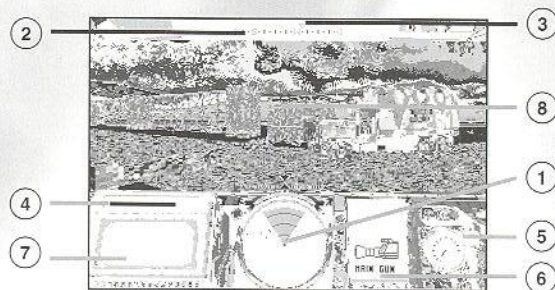
Te lleva de vuelta al hangar principal.

SESIONES INFORMATIVAS SOBRE LAS MISIONES

Aquí es donde obtendrás información sobre cada una de las misiones del juego. Dogg-Tagg es el hombre que tiene el plan y será mejor que escuches lo que tiene que decir si quieres salir vivo de la misión. A veces, The Man te dará detalles relacionados con el lugar de la misión. Todo lo que se diga en estas reuniones será vital para completar la misión con éxito, así que no te pierdas nada de lo que digan (por supuesto, siempre podrás abandonar la reunión si tienes que hacer tus necesidades, o eres uno de esos a los que les gusta empezar las cosas inmediatamente).

EN EL TANQUE

La cabina de tu tanque de combate Predator M-13 es una maravilla. Tienes toda la tecnología que necesitas para encargarte de los malos y hacer un buen trabajo.



1. Monitor de amenazas 360-4D "Flack" Mk.1

Éste es tu radar. Marca las posiciones de todos los blancos, las balas, granadas y misiles, en relación a tu posición. El arco sombreado representa el campo de visión desde la torreta.

2. Brújula giratoria Kripps

Una brújula giratoria cuyo punto central marca la dirección en la que se dirige tu tanque en cada momento.

3. Indicador del objetivo de la misión Flarelight 470

La ubicación de tu próximo objetivo está indicada por dos flechas situadas a ambos lados de la brújula. Si ambas flechas apuntan hacia la derecha, significa que tienes que ir en esa dirección. Si apuntan hacia la izquierda, entonces deberás desplazarte hacia la izquierda. Si las flechas apuntan hacia dentro y aparece una tercera flecha en el centro de la pantalla, tienes el objetivo justo delante.

4. Indicador de la integridad del blindaje "Protector" A1

Este indicador muestra la cantidad de daños sufridos por tu tanque y el nivel de blindaje que tiene.

5. Indicador de velocidad Freeway Nine-five

La aguja de este indicador marca la velocidad que llevas.

6. Monitor de las armas y del apoyo aéreo Weapon A-9

Este monitor te muestra el arma seleccionada y te da algo de información sobre ella. Para el cañón principal, hay un indicador especial. Para la ametralladora, hay un indicador de rastreo y una lectura digital de la temperatura del tubo. Para los misiles superficie-aire (SAM, en inglés), hay un indicador de rastreo que también muestra el número de misiles que quedan. Este monitor también muestra el apoyo aéreo que has solicitado y cuál es su situación.

7. Monitor multifuncional Modelo 4 de Sanya

Aquí es donde el resto de Los vigilantes pueden aparecer para darte algún mensaje durante la partida.

8. Alza para apuntar al blanco

El alza te ayuda a apuntar el arma hacia el objetivo. El alza de la ametralladora fijará el blanco, pero no se moverá del centro de la pantalla porque sólo puedes disparar en línea recta hacia delante. Por lo tanto, tendrás que mover la torreta o el propio tanque. Cuando el alza haya fijado el blanco, te lo indicará.

BLINDAJE

Tu Predator está equipado con un blindaje de uranio rebajado muy eficaz, capaz de aguantar varios impactos procedentes de las ametralladoras y granadas de los tanques de los malos. El estado del blindaje de tu tanque aparece indicado en la pantalla por medio de una barra deslizante.

En el indicador de las condiciones del blindaje, cada segmento representa el daño causado al blindaje de tu tanque por el impacto de dos granadas de un tanque enemigo. Por lo tanto, cada segmento representa una unidad de blindaje.

Al principio de la partida, tu Predator estará equipado con 3 unidades de blindaje. Durante la partida podrás mejorarlo comprando otras 3 unidades.

La integridad del blindaje es la resistencia que éste tiene en cada momento. Esta resistencia disminuirá cada vez que lo alcance el fuego enemigo y, cuando llegue a cero, quedarás asado a la parrilla. Para mejorar la integridad del blindaje, puedes comprar mejores blindajes en la tienda.

ARMAS

Tu carro de combate Predator M-13 puede llevar cuatro armas diferentes. Sin embargo, al principio de la partida, sólo estarán disponibles el cañón principal y la ametralladora. Si quieres cambiar de arma, utiliza el control para seleccionar armas.

Cañón principal M257 de 240mm

Ésta es tu arma más grande. Utilízala para los blancos terrestres. Apunta el monitor frontal del centro hacia el blanco y dispara. Este cañón principal tiene un suministro inagotable de proyectiles, así que arrasa sin contemplaciones.

Ametralladora M231 de 60mm

Ésta es tu arma mediana. Utilízala para blancos aéreos o terrestres. Esta ametralladora sigue automáticamente al blanco más cercano hasta que éste se salga de tu línea de mira o sea destruido. Tarda un poco en fijar el blanco, lo que tarda el alza en recorrer la pantalla hasta alinearse con el retículo (esto es debido a que el arma necesita tiempo para girar y colocarse en posición). Cuando el alza y el retículo estén alineados, verás un destello que indicará que el arma ha fijado el blanco y que lo seguirá.

Cuando el blanco haya sido destruido, haya desaparecido de tu vista o hayas seleccionado otro blanco pulsando el control para cambiar de blanco (que recorre varios blancos visibles en la pantalla alineándolos con el alza), el alza empezará a girar para poder colocarse en línea con el retículo en su nueva posición.

Misiles superficie-aire (SAM) Rattler de Millipps Systems

Tienes un número limitado de este tipo de misil. Tienes que adquirirlos en el almacén y tu tanque sólo puede llevar cuatro de una vez. Estos misiles se usan contra amenazas aéreas y hay que fijar el blanco antes de poder dispararlos. Una vez que se ha conseguido fijar el blanco (de la misma manera que con la ametralladora) y se ha disparado el misil, éste perseguirá al blanco hasta que lo haya destruido, siempre y cuando esté dentro del radio de acción de tu radar detector de amenazas.

ACCESORIOS PARA EL CARRO

Un consejo de Props:

Si quieres ser un ganador, tienes que gastarte los cuartos: al que algo quiere, algo le cuesta, amigo. En el transcurso de la partida, llegará un momento en que querrás mejorar el funcionamiento de tu carro de combate. Para hacerlo, puedes comprar cualquiera de estas cosas en el almacén, ¿OK?

Reparación de blindaje

Esto sirve para reparar el blindaje de tu tanque de manera que su resistencia aumente en 1 unidad de blindaje.

Blindaje adicional

Esto sirve para añadir una pieza más al blindaje de tu carro de combate Predator (equivalente a una unidad de blindaje). Debido a que se trata de una pieza de uranio rebajado de calidad superior y completamente nueva, la resistencia del blindaje de tu carro aumentará en una unidad de blindaje.

Misiles SAM

Puedes comprar un máximo de 4. Al empezar la partida, tu carro no lleva ninguno.

Piezas para mejorar el mecanismo para recargar el cañón

Aumentarán ligeramente la velocidad a la que se recarga tu cañón principal, gracias a lo cual aumenta también tu cadencia de tiro. Te aconsejo que compres varios para conseguir la máxima eficacia.

Piezas para mejorar el ordenador de adquisición de blancos

Sirven para mejorar la CPU del Predator y que éste fije los blancos con la ametralladora o con los misiles SAM mucho más rápidamente. Mi consejo vuelve a ser que compres varios de estos para conseguir la máxima eficacia.

Piezas para mejorar el motor

Al comprar una pieza mejor para el motor aumentarás la aceleración del carro, su velocidad máxima y la rapidez con la que gira (maniobrabilidad). Compra un buen montón, pero asegúrate de que también tienes unas cuantas cadenas mejores. No te sirve de nada disponer de una aceleración estupenda si tu carro de combate no tiene la tracción necesaria.

Mejores cadenas

Esto sirve para mejorar la tracción de tus tanques Predator, de manera que se agarren mucho mejor a las superficies. Lo malo es que una mayor tracción disminuye la velocidad máxima. Compra varias para conseguir la máxima tracción.

Apoyo aéreo para atacar

El combustible del A-10 de 9-1-1 es bastante caro, y a eso hay que añadirle la artillería, lo cual no es moco de pavo. Pero te conviene tener a este compañero alado en cuanto puedas, así que empieza a ahorrar desde ya. Nueve te ayudará una sola vez en cada misión, ni una más ni una menos. ¿OK?

APOYO AÉREO

Un consejo de parte de 9-1-1:

Me llaman 9-1-1. ¿Que tienes algún problema? Pues llama a Nueve, porque si tiene alas, lo pilotaré. Así que, recuerda: si estás en un lío, marca el 911. Me entiendes, ¿no?

Apoyo aéreo ofensivo

Es como si tuvieras una cuarta arma, funciona como si fuera una gran bomba inteligente. Cuando solicites mis servicios (pulsando el control para disparar el arma seleccionada), me vas a oír antes de que me puedas ver, y podrás despedirte inmediatamente de los malos.

REHENES

Un consejo de parte de Earshot:

Escucha bien y no pierdas palabra. He aquí lo que te hace falta saber para rescatar a los rehenes.

Cuando acerques el tanque a cierta distancia de un rehén, éste echará a correr hacia ti y se subirá al tanque, pero sólo si permaneces en el mismo sitio.

VEHÍCULOS ENEMIGOS

Todos los vehículos enemigos tienen un perfil fácil de distinguir. Aprende a diferenciar un carro de combate normal de uno pesado.

Amenazas terrestres estacionarias

EMPLAZAMIENTOS DE AMETRALLADORAS

Son pequeños cercados que protegen una ametralladora fijada al suelo pero con un ángulo de tiro de 90 grados.

Amenazas terrestres móviles

TANQUES

Igual que los tuyos, tío. Te atizarán de lo lindo, si les dejas. Pero no tanto como los tanques pesados.

TANQUES PESADOS

Estos juguetitos aguantan más que sus homónimos, pero no se mueven tan deprisa.

VEHÍCULOS DE ATAQUE DE BLINDAJE LIGERO (AFV)

Estos tanques ligeros son muy maniobrables. Pequeños pero matones, así que, cuidado con ellos.

TANQUE BLINDADO DE TRANSPORTE DE TROPAS (APC)

Igualito que el tanque pesado a la hora de maniobrar, pero está armado con una ametralladora que tiene un ángulo de tiro de 90 grados.

Amenazas flotantes

CAÑONEROS

Sólo se mueven en zonas de aguas profundas y en la proa llevan una ametralladora que tiene un ángulo de tiro de 90 grados.

Amenazas aéreas

HELICÓPTEROS LIGEROS DE ATAQUE

Estos helicópteros están armados con una ametralladora, pero antes de poder abrir fuego contra ti, tienen que quedarse en vuelo estacionario.

HELICÓPTERO DE COMBATE

Son una auténtica pesadilla. En realidad son como carros de combate volantes con misiles y un montón de cosas más en las que no quiero ni pensar...

ARTÍCULOS COLECCIONABLES

Cajones de embalaje

Sólo tienes que pasar por encima de ellos para recoger lo que contienen. Cuando vuelvas al cuartel general, Props te pagará por todo lo que hayas recogido.

ESTADÍSTICAS DE LAS MISIONES

Al final de cada misión, se te presentará un análisis estadístico de tu actuación. Entre estas estadísticas encontrarás la de precisión de tiro (Hit Accuracy), el número de blancos destruidos (No. of Targets Destroyed), los objetivos cumplidos (Mission Objectives Achieved), etc.

LOS CONTROLES

Controles por defecto con el teclado - Partida de un sólo jugador (modalidad estándar)

Q	Avanzar
A	Marcha atrás
>	Girar a la derecha
<	Girar a la izquierda
QA>	Hacer rodar sólo la cadena del lado izquierdo (para girar rápidamente hacia la derecha)
QA<	Hacer rodar sólo la cadena del lado derecho (para girar rápidamente hacia la izquierda)

Controles por defecto con el teclado - Partida de un sólo jugador (modalidad de cadena doble)

A	Cadena izquierda hacia delante
Z	Cadena izquierda hacia atrás
:	Cadena derecha hacia delante
>	Cadena derecha hacia atrás

Controles por defecto con el teclado - Partida de un jugador (ambas modalidades)

J	Girar la torreta a la izquierda
K	Centrar la torreta
L	Girar la torreta a la derecha
BARRA ESPACIOS	Disparar el arma que esté seleccionada
S	Recorrer las armas disponibles

Seleccionar armas directamente:

1	Cañón principal
2	Ametralladora
3	Misiles SAM
4	Pedir apoyo aéreo a 9-1-1
T	Seleccionar un blanco alternativo (ametralladora)

TABULADOR

+	Acercar la imagen a tu posición mientras miras el mapa
-	Alejar la imagen de tu posición mientras miras el mapa táctico
ESC	Detener la partida y acceder a la pantalla de opciones. Para reanudar la partida se vuelve a pulsar ESC.

Flechas arriba y abajo. Destacar opción de la pantalla de opciones

Flechas izda. y dcha. Cambiar el volumen del sonido

Para abandonar la misión en curso, hay que seleccionar la opción Quit del menú de opciones.

RECONFIGURACIÓN DE LOS CONTROLES

Como en el resto de las modalidades de juego, los controles se pueden reconfigurar completamente. Para ello, tienes que dirigirte al hangar principal, seleccionar el tanque, luego la opción Climb aboard tank (Montarte en el tanque) y seguir las instrucciones que aparezcan en la pantalla para redefinir los controles.

INSTRUCCIONES PARA JUGAR A SHELLSHOCK EN UNA RED

Para jugar una partida en red, pasa al hangar principal; cuando estés allí destaca y selecciona el aro de baloncesto para pasar a la sala de simulación.

Si colocas el cursor sobre la pantalla del terminal, podrás seleccionar "Begin Network Game" (Empezar una partida en red), y aparecerá la pantalla de opciones para una partida en red.

Pantalla de opciones para una partida en red

Este menú te ofrece varias opciones:

Preparar una partida en red (Start a Network Game)	Al destacar y seleccionar esta opción accedes a la pantalla de configuración de la red (consulta el apartado correspondiente).
Incorporarse a una partida en red (Join a Network Game)	Si destacas y seleccionas esta partida, verás cuántas partidas hay en curso, los nombres de los instigadores, cuántos jugadores son en total y si se trata de partidas abiertas (open) o cerradas (closed). Selecciona la partida que quieras, siempre y cuando sea una abierta, y pasarás inmediatamente a la acción.
Cambiar el nombre (Name Change)	Esta opción te permite cambiar tu "nombre de guerra".

Pantalla de configuración de la red

Esta pantalla te permitirá, como instigador de la partida, establecer una serie de parámetros que ningún otro participante podrá cambiar. Una vez que haya empezado la partida, ni siquiera el instigador puede alterar estos parámetros. A continuación se explican las opciones.

Elegir número de jugadores que puede tomar parte en la partida: un mínimo de 2 y un máximo de 8.

Establecer la partida como abierta, es decir, permitir que otros jugadores se unan en cualquier momento, o cerrada, impidiendo que haya incorporaciones una vez que la partida ha empezado.

Seleccionar un nivel de juego inicial de entre los que aparecen disponibles en la pantalla.

Introducir o cambiar el "nombre de guerra", que puede tener un máximo de 10 caracteres.

Después de haber ajustado el juego a tu gusto, selecciona "Quit" (Abandonar) y regresa a la pantalla de opciones para una partida en red. Selecciona "Begin Game" para que dé comienzo la batalla.

Controles en una partida en red (Por defecto)

Q:	Avanzar
A:	Marcha atrás
»:	Girar a la derecha
«:	Girar a la izquierda
QA «:	Hacer rodar sólo la caderan derecha
QA »:	Hacer rodar sólo la cadena izquierda

ATENCIÓN: la torreta y el carro en sí no se pueden manejar por separado.

S	Recorrer las armas convencionales disponibles
BARRA ESPACIOS	Disparar con el arma convencional que esté seleccionada
MAYÚSCULAS	Recorrer las armas especiales (misiles y bombas inteligentes), utiliza las teclas 1-5 para seleccionar directamente un arma.
INTRO	Disparar el arma que esté seleccionada

ATENCIÓN: en una partida en red no está disponible el apoyo aéreo.

W	Seleccionar un blanco alternativo
TABULADOR	Seleccionar mapa táctico
+	Acercar la imagen a tu posición mientras miras el mapa táctico
-	Alejar la imagen de tu posición mientras miras el mapa táctico
F12	Desplegar pantalla de opciones mientras la partida está en marcha
BARRA ESP./INTRO	Destacar una opción en la pantalla de opciones
TECLAS DE FLECHAS	Seleccionar una opción de la pantalla de opciones
ESC	Abandonar pantalla de opciones y regresar a la acción.
K	Activa la modalidad ComTac (Comunicaciones y tácticas). Pulsa esta tecla otra vez para desactivar la modalidad. Pulsa cualquier tecla mientras estás en esta modalidad para recorrer las pantallas de información disponibles.

ATENCIÓN: una partida en red no se puede detener.

¡Provoca a tu enemigo!

Durante el desarrollo de la partida puedes mandar mensajes a uno o a todos los participantes. Puedes utilizarla para reclutar aliados o, para picar a los enemigos antes de atacar!

Para mandar mensajes, pulsa la tecla T y aparecerá un cursor de texto gracias al cual podrás escribir lo que quieras (con un máximo de 40 caracteres). Cuando hayas tecleado todo el mensaje, puedes pulsar la tecla intro para enviárselo a todos los jugadores, o puedes seleccionar individualmente a los jugadores que quieres que lo reciban. Para seleccionar jugadores individualmente haz lo siguiente.

Sólo en la modalidad de texto: puedes seleccionar uno por uno a tus enemigos, pulsando de la tecla F1 a la F8. Al pulsar la tecla correspondiente una sola vez, se activa la recepción del mensaje (aparecerá el signo "+"), y al pulsar la una segunda vez, se desactiva este modalidad (el signo "+" desaparece).

¡Cuidado! Mientras estás en la modalidad de texto eres un blanco fácil. Ahora bien, si te alcanzan, la modalidad de texto se desactivará automáticamente y volverás a la modalidad de batalla.

Mensajes pregrabados: también puedes enviar ocho mensajes escritos con anterioridad. Para ello, tienes que pulsar las teclas de funciones indicadas mientras estás en plena acción. Si quieres, puedes cambiar esos ocho mensajes pulsando la tecla de las mayúsculas al mismo tiempo que pulsas cualquiera de las teclas de funciones mencionadas. Aparecerá un cursor de texto gracias al cual podrás teclear el nuevo mensaje. Al pulsar la tecla intro, ese nuevo mensaje quedará grabado y unido a la tecla de función que hayas pulsado para cambiarlo. Después, siempre que quieras enviar uno de esos mensajes, tendrás que pulsar la tecla de función que le corresponda a cada uno.

Al igual que en el resto de las modalidades de juego, los controles con el teclado se pueden reconfigurar por completo. Para cambiarlos, accede al hangar principal, selecciona el tanque y sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

MODALIDAD COMTAC

Al pasar a la modalidad ComTac (Comunicaciones y tácticas), puedes ver el ordenador de abordo. Con él puedes acceder a varias pantallas de información táctica y otras herramientas que te pueden servir de ayuda para vencer al enemigo.

La modalidad ComTac se activa de forma automática entre niveles.

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES DE UNA PARTIDA EN RED

Los teletransportadores

La simulación presenta teletransportadores. Al entrar en uno de ellos, viajarás a otro cualquiera del área correspondiente a la misión en curso. Utilízalos para conseguir ventajas estratégicas sobre tus enemigos.

ARTÍCULOS COLECCIONABLES

Los cajones de embalaje coleccionables se encuentran esparcidos por toda la zona de la misión. Al recoger uno, se instalan varios accesorios en tu tanque que mejoran considerablemente su capacidad en la batalla.

Los tipos principales de artículos coleccionables son:

Coleccionables estándar:

Mejor blindaje	Aumenta la cantidad de unidades de blindaje que puedes llevar.
Unidades de blindaje	Aumenta la resistencia del blindaje en una unidad.
Mejores cadenas	Sirve para mejorar la tracción de tus tanques.
Acelerador	Aumenta la velocidad de tu tanque.
Reforzador	Aumenta la potencia del arma que tengas seleccionada.
Faro	Una vez recogido, te permite pasar al siguiente nivel entrando en un teletransportador verde.
Tiro rápido	Minicañón de tiro rápido
Tiro disperso	Cañón multidisparos de plasma
Tiro de largo alcance	Potente cohete de largo alcance
Manto antiradar	Impide que el radar enemigo te detecte, su efecto dura hasta que te destruyen.

Coleccionables especiales

Tormenta eléctrica	Esta arma destruye todo lo que haya dentro de su radio de alcance, incluyéndote a ti.
Buscador de calor	Esta arma capta al blanco más cercano.
Invisibilidad	Una vez activada, hará que desaparezcas de la vista hasta que se pase su efecto o te alcance un disparo (tu posición sólo es visible en el radar).
Invulnerabilidad	Te hace invulnerable por un tiempo.
Teletransportador	Después de haber recogido un teletransportador, pulsa la tecla Intro para dejarlo en un sitio al que te gustaría volver. Para activarlo, pulsa Intro otra vez.

Ten en cuenta que el efecto de algunos coleccionables tiene una duración limitada. Cada uno de ellos está representado por un recuadro luminoso en el monitor Sanya. Cuando el recuadro está encendido, significa que el dispositivo está funcionando, y cuando está apagado, que el dispositivo no está en uso. He aquí una lista de estos coleccionables:

Recuadro 1:	Manto antiradar
Recuadro 3:	Teletransportador (activado)

Recuadro 2:	Invisibilidad
Recuadro 4:	Invulnerabilidad

FICHA TÉCNICA

Programador principal	Mansoor Nusrat	Ingenieros colaboradores	Greg Byrne Rafi Kaufman
Diseño y gráficos de la producción	Simon Phipps	DOGG-TAGG	Nicolas Jones
Diseño del juego	Simon Phipps Guy Miller Mansoor Nusrat Martin Iveson James Ryman Mark Price Adrian Smith	D-TOUR	Fred Martin
		9-1-1	Cory Bell
		PROPS	Alan Bruce
		EARSHOT	Hansfer Prince
Programación para las partidas en red	David Muir	THE MAN	Guy Miller
Programación para la presentación	David Long	JULIA FREEMAN	Rachel Fyffe
Ayudantes de programación	Mark 'Mac' Avory Sean Dunlevy Martin Gibbins John Kirkland Derek Leigh-Gilchrist Chris Long	Garantía de calidad	Tiziano Cirillo Frank Hom Tom Marx Jamie Morton Darren Price Brian Schorr Mac Senour Caroline Trujillo David Ward Dan Wong
Diseño de las misiones	Guy Miller Tiziano Cirillo Jamie Morton Simon Phipps Darren Price David Ward	Márketing (U.K.)	Richard Barclay Susie Hamilton Andrew Thompson Barry Townley
Música y efectos de sonido	Martin Iveson	Márketing (EE.UU.)	Sean Mylett Jill DeMaria Kelly Lindlar
Cantante de rap	William Floyd (BAR NONE)	Coordinadores de producción	Adrian Smith Troy Horton
Cantantes de acompañamiento	Lynn Ray Annie Stocking	Ayudante de producción	Mike Schmitt
Letra	William Floyd	Director de creación	Guy Miller
Productor	James Grunke	Productor ejecutivo	Jeremy Smith
Ingeniero de software	Mary Ellen Perry		

Nuestro agradecimiento especial a:

Robert Botch, Don Maggi, Joseph Olin, Kent Russell, David Platshon, Daryn Roven, Pete Duncan, The Music Annex y Russian Hill Recording Studios. La paz sea con vosotros, amigos.

GARANTÍA LIMITADA

Core Design Ltd™ garantiza al comprador original de este producto de Core Design Ltd™ que, por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra, el soporte en el que el programa de ordenador ha sido grabado está libre de defectos de material y de mano de obra. Este software de Core Design Ltd™ se vende 'tal cual', sin garantía explícita o implícita de ningún tipo, y Core Design Ltd™ no se hace responsable de cualquier pérdida o daño que pueda derivarse de la utilización de este programa. Core Design Ltd™ acepta reparar o sustituir -según crea conveniente- de forma gratuita y con gastos de envío pagados, cualquier producto software de Core Design Ltd™ que tenga comprobante de compra fechado, y que reciba en su Centro de atención al cliente.

La reposición del software de forma gratuita al comprador original es nuestra máxima responsabilidad. Por favor, envíelo por correo a:

Core Design Ltd., 55 Ashbourne Rd., Derby DE22 3FS, England.

Por favor, permita que transcurran 28 días desde la fecha de envío hasta que reciba el cartucho repuesto.

Esta garantía no se aplica al uso normal. Esta garantía no será aplicable, y por tanto nula, en caso de que el defecto en el producto software de Core Design Ltd™ se deba al abuso, utilización indebida, maltrato o negligencia. ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA PREVIA Y NINGUNA REPRESENTACIÓN O DEMANDA DE NINGÚN TIPO PODRÁ AFECTAR U OBLIGAR A Core Design Ltd™. CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTÍAS DE COMERCIO Y CONVENIENCIA PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, ESTÁ LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS ANTES MENCIONADO. DE NINGUNA MANERA CORE DESIGN LTD™ SE RESPONSABILIZARÁ DE LOS DAÑOS ESPECIALES, ACCIDENTALES O DERIVADOS DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE CORE DESIGN LTD™. ESTO NO AFECTA EN MODO ALGUNO SUS DERECHOS ESTATUTARIOS.

Este programa de ordenador, sus materiales y documentación correspondientes están protegidos por la legislación nacional e internacional sobre propiedad intelectual.

Todos los derechos reservados. Core Design Ltd., 55 Ashbourne Rd., Derby DE22 3FS, GB.

© 1995 CORE DESIGN LIMITED

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEL CD-ROM

DAL DOS

Inserisci il CD.

Digita x: (dove x è l'unità CD).

Digita Install e seguir le istruzioni che appariranno sullo schermo.

Quando l'installazione e l'allestimento del sistema saranno completati, accedi alla directory in cui hai installato il gioco, digita SHOCK e premi Ritorno.

DA WINDOWS '95

Avrai tre opzioni: Installa, per andare all'allestimento del sistema, Inizia gioco per cominciare a giocare dopo l'allestimento del sistema o se hai già installato l'allestimento e Esci per ritornare a Windows '95.

ALLESTIMENTO DEL SISTEMA

Ti consente di selezionare manualmente la scheda sonora. Se non sei sicuro sulla scheda sonora da selezionare, scegli l'individuazione automatica (Auto Detect).

Se hai un disco fisso SCSI, non utilizzare Auto Detect.

Per spostarti sui menu dell'Installazione, utilizza i tasti freccia.

SI MANTIENE SOLO LA PACE

1994, Mostvia Vatska - Un'unità delle Forze Speciali incaricata di proteggere un convoglio di civili viene attaccata dal fuoco dell'artiglieria pesante nemica. Tutte le richieste di aiuto alla U.S. Intelligence vengono negate e l'unità viene dichiarata "sacrificabile". Il convoglio è distrutto. Solo 5 uomini sopravvivono.

1997, New York - Un gruppo di 5 uomini mercenari occupa il penitenziario di stato, ormai abbandonato, nell'isola Jackson di New York. Si sono soprannominati "Da Wardenz" (I Guardiani) e si dedicano alla lotta contro il terrorismo, la corruzione e l'oppressione nel mondo, senza compromessi.

In un mondo senza giustizia, loro sono l'ultima possibilità di difesa.

(pic of da wardenz)

QUESTA È LA STORIA

Un messaggio da Dogg

SHELLSHOCK ti fa entrare nel vivo dell'azione. Adesso sei un membro della più cattiva unità di mercenari che tu abbia mai incontrato: DA WARDENZ.

Il fine del gioco è di combattere con questi piloti in una serie di missioni immaginarie in luoghi reali nel mondo. Dalla foresta gelata di Mostvia Vatska alla soffocante jungla di Paranaguan; sarà dura amico mio.

Armato solo di un carro da combattimento M-13 Predator e con parecchi milioni di artiglieria pesante, le tue capacità saranno provate al massimo.

Nel corso della missione, se riuscirai a sopravvivere, avrai l'opportunità di potenziare il tuo carro armato e migliorare le sue prestazioni, la corazza e gli armamenti. E se diversi battaglioni di nemici non sono abbastanza, potrai sempre giocare in collegamento con i tuoi amici.

Ma prima di metterci al lavoro, voglio presentarti ai fratelli che ti guarderanno le spalle (sempre che tu guardi le loro).

DA WARDENZ (I GUARDIANI)

The Man



Nome vero:	SEGRETO
Grado:	COLONNELLO
Età:	27 anni

Uno dei più giovani Colonnelli dell'esercito USA, The Man era un compagno di classe di Dogg Tagg all'Accademia militare di West Point ed è la figura nascosta che fornisce le missioni ai Da Wardenz e che darà qualche istruzione specialmente all'inizio di ogni campagna.

Dogg-Tagg



Nome vero:	MIKE REYNOLDS
Grado:	CAPITANO
Età:	27 anni

Educato a West Point e una volta membro delle Forze Speciali, è il leader dei Da Wardenz e ti istruirà all'inizio di ogni missione. Dogg-Tagg è l'unico dei Da Wardenz a conoscere la vera identità di The Man.

9-1-1



Nome vero:	CHARLES VALDEZ
Grado:	TENENTE
Età:	25 anni

Anche lui laureato a West Point e una volta parte delle Forze Speciali assegnate all'Army Air Corps (Corpo Aereo Militare). Il suo è il ruolo del pilota dei Da Wardenz; pilota l'A-10 e il Chinook per le missioni di soccorso. 9-1-1 è una persona molto creativa e a lui si deve la particolare "decorazione" dei veicoli dei Da Wardenz.

Earshot



Nome vero: DARNELL JONES
Grado: SERGENTE
Età: 31 anni

Earshot è il responsabile delle Comunicazioni e della Tattica ed entrerà in contatto con te durante il gioco per darti messaggi relativi a tuoi obiettivi. E' un tipo sull'intellettuale andante, quindi ti consiglio di non fargli domande sull'esistenzialismo di Jean Paul Sartre o finirai col sorbirti una tesi di 20.000 parole sul soggetto.

D-Tour



Nome vero: CECIL COLES
Grado: SOLDATO SEMPLICE DI PRIMA CLASSE
Età: 29 anni

A onetime member of the Special Forces unit that the other members of Da Wardenz were also attached to, he is an expert with armored vehicles. D-Tour is your buddy throughout the tour of duty that you serve with Da Wardenz, having been assigned to accompany you in the tank during you missions. He will feature chiefly in-game.

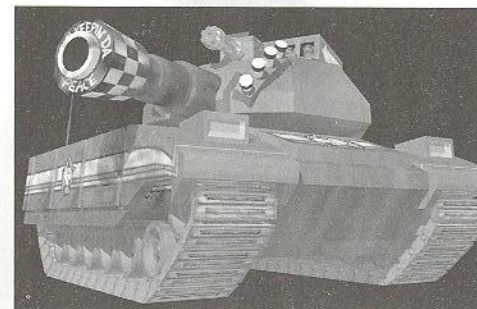
Props



Nome vero: ALVIN FIELDER
Grado: CAPORALMAGGIORE
Età: 24 anni

Props è lo specialista dei rifornimenti di armamenti (fucili e robe del genere). Lui sta nel suo magazzino a casa dove tiene sotto controllo i rifornimenti di materiali e munizioni per il tuo Predator. Vai a trovarlo se vuoi equipaggiare il tuo carro armato, sempre che tu rientri nel suo budget.

IL CARRO ARMATO M-13 PREDATOR



Le parole di D-Tour

Questo è quello con cui giocherai nelle prossime settimane e nei prossimi mesi. Stiamo parlando di un serio stato di caos qui. L'M-13 è quello di cui hai bisogno quando finirai in brutti posti come Mostvia Vatska.

E' equipaggiato con un cannone principale a perforazione regolare M257 da 240mm capace di sparare granate anticorazza con grande precisione. Ha un mitragliatore M231 da 60mm impennato azionato da un mirino controllato da un computer interno che rintraccia e colpisce automaticamente bersagli aerei e terrestri.

Il tuo Predator può inoltre essere equipaggiato con un lancia missili terra-aria caricato con 4 missili terra-aria (SAM - spara e dimentica). Dal punto di vista difensivo, questo "giocattolo" è blindato con una corazza ad uranio impoverito che può essere potenziato o sostituito prima di tornare nel mezzo del conflitto a fuoco che tutti conosciamo e che tanto amiamo.

E' tutto tuo ragazzo. Dunque abbi cura di lui e lui avrà cura di te.

AVVIO

SHELLSHOCK inizia con un'introduzione animata. L'introduzione è seguita dalla videata di testa. Dall'introduzione, premi il tasto ESC o il pulsante sinistro del mouse per farti portare nell'ambiente virtuale del Quartiere Generale (QG) Da Wardenz conosciuto come THE PEN (IL RECINTO).

Ricorda che per uscire dalle sequenze video devi premere ESC.

THE PEN

The Pen è situato nella prigione di stato in disuso sull'isola Jackson di New York. E' da qui che puoi esplorare le varie opzioni del gioco: accedere alle videate di stato, equipaggiare il tuo carro armato e visualizzare le Istruzioni sulla Missione.

GIRARE PER IL PEN

Girare per il Pen non potrebbe essere più facile. Tutto quello che devi fare è muovere un cursore a forma di freccia tra i vari luoghi che hai a disposizione nel QG. In basso ad ogni videata ci sarà la descrizione di ogni luogo e con un clic del mouse (o premendo i tasti freccia e Ritorno) sulla postazione potrai accedere alla postazione stessa. Quando fai clic con il mouse sull'emblema dello Shellshock Starskull uscirai sempre dal luogo in cui ti trovi. Se continuerai a fare clic sull'emblema tornerai "a casa" nell'Hangar Principale.

LUOGHI DEL QG

Hangar principale

Dalla tua postazione di "casa" nell'Hangar Principale, puoi accedere a 4 luoghi principali: il Carro armato, il Campo di Pallacanestro, l'Officina o la Zona per le istruzioni di missione.

Carro armato

Da qui puoi salire sul tuo carro armato M-13 Predator e personalizzarne i comandi oppure puoi parlare con D-Tour per qualche burbero consiglio sullo stato del carro armato.

Qui le tue opzioni sono:

SALIRE SUL CARRO ARMATO (CLIMB ABOARD TANK)

All'interno dell'abitacolo del Predator, troverai le seguenti opzioni:

TASTI STANDARD (STANDARD KEYS): sono i tasti predefiniti per i comandi normali.

TASTI PER ENTRAMBI I CINGOLI (DUAL TRACK KEYS): sono i tasti predefiniti per i comandi per entrambi i cingoli.

JOYSTICK: qui puoi specificare il tuo joystick.

PERSONALIZZA TASTI (CUSTOMISE KEYS): evidenziando una delle due opzioni dei tasti e selezionando personalizza tasti farai apparire una lista dei comandi e dei tasti predefiniti. Per cambiare i tasti, evidenzia il comando che vuoi cambiare, premi Ritorno e il nuovo tasto, che cambierà sullo schermo per confermare il tuo cambiamento. Quando avrai finito, evidenzia e seleziona Fatto (Done).

ESCI (QUIT): selezionando Esci ritornerai alla videata del Carro, da cui potrai ritornare all'Hangar principale o parlare con D-Tour.

PARLARE CON D-TOUR (TALK TO D-TOUR)

Ti permette di parlare con il tuo compagno di carro dal caratteraccio: D-Tour.

Campo di Pallacanestro

Anche se non puoi provare qualche canestro con 9-1-1, c'è un sacco da fare qui.

ENTRARE NELLA STANZA DI SIMULAZIONE (ENTER SIMULATION ROOM)

Questo è il posto dove potrai battere i tuoi compagni giocando una partita in collegamento. Qui puoi entrare nel simulatore (Enter Simulator) (giocare una partita in collegamento), parlare con Earshot (Talk to Earshot) e abbandonare la Stanza di Simulazione (Leave Simulation Room).

PARLARE CON 9-1-1 (TALK TO 9-1-1)

Nove ti sta dicendo se sarà lì per te con l'A-10.

AZIONARE IL SISTEMA STEREO (GO TO STEREO SYSTEM)

Da qui puoi fare il collaudo del sonoro e impostare le tue opzioni per la colonna sonora. Qui puoi spegnere o accendere i sottotitoli sullo schermo.

L'officina

Questo è il posto per fare un controllo sullo stato di tutto ciò che è importante e per equipaggiare il tuo carro armato.

CONTROLLO DELLE CONDIZIONI (check status)

Accede il computer di stato (Status Computer), che ti fornirà la scadenza per ogni missione (permettendoti di controllare i tuoi progressi durante il gioco), lo stato del carro armato (Tank Status), che ti dà la condizione della corazza del tuo carro, quanti danni hai riportato e a quale livello il tuo carro armato è stato equipaggiato.

Corazza	La solidità della corazza.
Numero di SAM	Quanti missili terra-aria hai.
Ricarica	Com'è stato regolato il meccanismo di ricarica del cannone principale (il tempo che passa tra uno sparo e l'altro).
Mira	Il tipo di mirino controllato dal computer (la velocità nel localizzare e mirare su un bersaglio da parte di mitragliatrici e missili).
Motore	Di quanto è stato potenziato il motore (con effetto su: accelerazione, massima velocità e movimento dello sterzo).
Cingoli	Di quanto sono stati potenziati i cingoli (miglioramento della trazione).
Raffreddamento mitragliatrice	Impedisce che la mitragliatrice si surriscaldi e favorisce la velocità di fuoco.
Contante	Quanti soldi contanti hai.
Punteggio	Quanti punti ti ha dato o non ti ha dato Dogg (dipende dal caso).

PARLARE CON PROPS (TALK TO PROPS)

Adesso sei in contatto con Props nel Deposito e se hai abbastanza denaro ti può migliorare il carro armato. I miglioramenti appaiono sul contatore vicino a Props, così potrai spendere finché vorrai. Le opzioni nel Deposito sono:

Prossimo elemento (Next Item):	Cliccando sull'icona Freccia potrai vedere cosa c'è a disposizione.
Comprare un elemento (Buy Item):	Cliccando sull'elemento potrai comprarlo (sempre se hai i soldi).
Abbandonare il Deposito (Leaves Stores):	Cliccando sull'emblema Shellshock Starskull fermerai tua frenesia di comprare.

Area delle istruzioni di missione

Questo è il posto dove salvi lo stato del tuo gioco e da cui vai alle Istruzioni sulla Missione. Muovendo il cursore su uno dei quattro armadietti visualizzati, puoi "aprire" quell'armadietto. Quindi, puoi avere accesso ad uno dei giochi salvati o caricarne un altro.

Qualsiasi cosa tu abbia configurato (dal sonoro alla personalizzazione dei comandi) o fatto (lo stato del tuo carro armato), verrà salvato; così, quando vorrai tornare a bighellonare con l'equipaggio Da Wardenz, potrai farlo senza ulteriori perdite di tempo.

Le altre opzioni negli Spogliatoi sono:

ENTRARE NELLA STANZA DELLE ISTRUZIONI (ENTER BRIEFING ROOM)

Inizia la sequenza delle istruzioni, dopo di che inizierai direttamente la missione.

PARLARE CON DOGG-TAGG (TALK TO DOGG-TAGG)

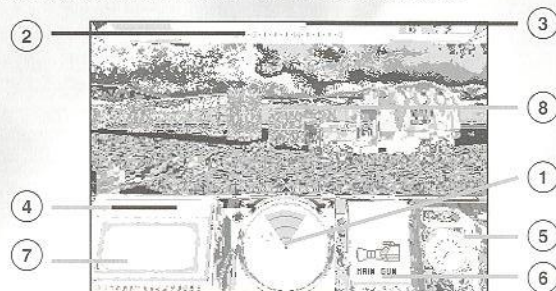
Fai due chiacchiere con l'uomo di punta dei Wardenz.

ISTRUZIONI SULLE MISSIONI

Qui è dove riceverai il report principale sulla situazione riguardante ogni missione del gioco. Se vuoi rimanere vivo, farai meglio ad ascoltare attentamente Dogg-Tagg. Qualche volta il Man ti parlerà e quando lo farà, imposterà la scena con i dettagli riguardanti la posizione della missione. Tutto quello che viene detto qui è di vitale importanza per il completamento e il successo della tua missione, quindi non vorrai perderti neanche una parola di quello che viene detto (naturalmente, puoi sempre lasciare la stanza in qualsiasi momento se, impellenti bisogni di tipo "naturale" ti chiamano, oppure tu sei uno di quelli a cui piace andare avanti senza scuse).

NEL CARRO ARMATO

L'abitacolo del tuo carro armato M-13 Predator è un vero capolavoro. Qui troverai tutto quello di cui hai bisogno per aiutarti a stanare i cattivi con il massimo effetto.



1. Visualizzatore bersagli 360-4D "Flack" Mk.I

Questo è il tuo radar. Rileva la posizione di tutti i bersagli, pallottole, granate e missili in relazione alla tua posizione; l'arco indica il campo visivo dalla torretta.

2. Bussola giroscopica Kripps

Una bussola giroscopica, con il punto centrale che mostra la direzione attuale del tuo carro armato.

3. Indicatore dell'obiettivo missione Flarelight 470

La posizione del tuo prossimo obiettivo di missione è mostrato tramite le due frecce situate ai lati della bussola. Se puntano entrambe a destra, gira a destra. Se puntano entrambe a sinistra, gira a sinistra. Se le frecce puntano verso l'interno e una terza freccia appare al centro dello schermo, allora il tuo obiettivo è dritto in fronte a te.

4. Indicatore d'integrità della corazza A1 "Protector"

L'indicatore visualizza il livello dei danni subiti e il livello della corazza di protezione corrente.

5. Indicatore di velocità Freeway Nine-five

L'ago mobile di questo indicatore mostra la velocità a cui stai andando.

6. Visualizzatore delle armi/supporto aereo Weaport A-9

Questo visualizzatore ti dice quali armi hai attualmente selezionato insieme ad alcune informazioni riguardanti le armi stesse. Per il cannone principale, viene visualizzato un indicatore di cannone-pronto. Per la mitragliatrice, viene visualizzata la lettura della temperatura della canna e un indicatore a mirino. Per i missili terra-aria (SAM), viene visualizzato il numero dei missili rimanenti e un indicatore a mirino. Questo visualizzatore indica inoltre che tipo di supporto aereo hai chiamato (offensivo o difensivo) e cosa sta succedendo al supporto.

7. Monitor multifunzionale Sanya Modello 4

Da questo monitor puoi vedere il resto dell'equipaggio Da Wardenz che ti darà messaggi nel corso del gioco.

8. Mirino bersaglio

Il mirino ti aiuta a centrare i bersagli. Il mirino della mitragliatrice seguirà il bersaglio, mentre quello del cannone principale non si muoverà dal centro della videata e quindi per sparare in altre direzioni, dovrai muovere il carro o la torretta. Il mirino indicherà dove devi puntare.

CORAZZA

Il tuo Predator è fornito di una corazza di uranio impoverito che è capace di resistere ai ripetuti attacchi delle mitragliatrici e delle granate dei cattivi. Lo stato della corazza del tuo carro è rappresentata sullo schermo da una barra.

Ogni segmento sulla barra della corazza rappresenta la quantità di danni che una granata nemica può causare al tuo carro armato. Ogni segmento quindi rappresenta 1 Unità Corazza.

All'inizio del gioco, il tuo Predator è equipaggiato con 3 Unità Corazza. Durante il gioco puoi equipaggiare ulteriormente il tuo carro comprando 3 Unità Corazza supplementari.

L'integrità della corazza equivale all'attuale solidità della corazza del tuo carro armato. Questa integrità diminuisce con i colpi che riceverai e se raggiunge livello zero, sei fritto. Per potenziare l'integrità della corazza, puoi pagare perché venga riparata al Deposito.

ARMI

Il tuo M-13 Predator può essere armato con 4 diversi tipi di armi. Tuttavia, all'inizio del gioco, sono disponibili solo il cannone principale e la mitragliatrice. Per passare da un'arma all'altra, usa il controllo Seleziona Arma Corrente (Select Current Weapon control).

Cannone principale M257 da 240mm

Questa è il tuo grande "cannone". Usala per affrontare gli obiettivi di terra. Punta il centro dello schermo HDU (visualizzatore a testa in su) sul bersaglio e apri il fuoco. Il cannone principale ha a disposizione un illimitato numero di granate così tu potrai fare fuoco a volontà senza problemi.

Mitragliatrice M231 da 60mm

Questa "arma" non è così grande. Usala per affrontare sia i bersagli di terra che quelli d'aria. La mitragliatrice punta automaticamente sul bersaglio più vicino e non lo molla finché non è più a vista sulla linea diretta o è stato distrutto. Alla mitragliatrice occorre un po' di tempo prima di localizzare il bersaglio, visto che il mirino che attraversa lo schermo deve allinearsi con la canna (questo perché è necessario un po' di tempo alla mitragliatrice per ruotare arrivare in posizione). Una volta che mirino e canna sono entrambi sulla stessa posizione, la luce del bersaglio agganciato comincerà a lampeggiare e la mitragliatrice resterà puntata sul bersaglio.

Quando il bersaglio è stato distrutto, o è fuori dal campo visivo, o hai selezionato un nuovo bersaglio premendo il controllo Indica Nuovo Bersaglio (Redesignate Target control), (il quale scorre i bersagli sullo schermo sovrapponendo un mirino a croce su ognuno), la canna cerca di agganciarsi sulla nuova posizione del mirino.

Missili terra-aria (SAM) "Viper" Milipps Systems

Sono in numero limitato, devono essere comprati al Deposito e possono esserne montati solo 4 alla volta sul carro armato. I missili SAM possono essere usati solo contro minacce via aria e hanno bisogno di agganciare il bersaglio prima di poter essere lanciati. Una volta agganciato il bersaglio (nello stesso modo della mitragliatrice) e il missile è stato lanciato, starà dietro al bersaglio finché questo non verrà distrutto, questo sempre che il bersaglio sia nel raggio del tuo radar di visualizzazione del pericolo.

MIGLIORAMENTI AL CARRO ARMATO

Una nota da Props

Sei vuoi essere un vincitore devi spendere quei soldi, speculare per accumulare, amico. Durante la tua permanenza con noi, vorrai sicuramente migliorare le prestazioni del tuo carro armato e lo potrai fare comprando dal mio buonissimo deposito una qualsiasi fra le seguenti cose, hai capito?

Riparazione della corazza

Ripara la corazza del tuo carro di 1 Unità corazza.

Corazza extra

Aggiunge un nuovo pezzo alla corazza del tuo Predator; l'equivalente di 1 Unità Corazza. Poiché questo è un nuovo pezzo ad alta qualità di corazza a uranio impoverito, questo aumenterà di 1 Unità corazza anche l'attuale solidità della corazza del tuo carro armato.

SAM

Ne puoi comprare fino a 4. All'inizio del gioco non fanno parte dell'equipaggiamento del tuo carro armato.

Potenziamento del meccanismo di ricarica

Questo ti permette di migliorare leggermente la velocità di ricarica del cannone principale, quindi di aumentare la velocità del fuoco. Il mio consiglio è di comprare più di uno di questi sfasciabudella per raggiungere il massimo delle prestazioni.

Potenziamento del mirino controllato dal computer

Ti permette di migliorare le prestazioni della CPU di mira-al-bersaglio (targeting) del tuo Predator così potrai agganciare il bersaglio molto più velocemente sia con la mitragliatrice che con i SAM. Anche in questo caso ti consiglio di comprare più pezzi in modo da raggiungere il massimo effetto.

Potenziamento del motore

Ti permette di aumentare l'accelerazione del tuo carro armato: velocità massima e velocità di rotazione (manovrabilità). Compra tutto il gruppo ma assicurati di aver comprato anche il potenziamento dei cingoli. Non ha senso avere una grande accelerazione se non hai una buona trazione per usarla.

Potenziamento dei cingoli

Questo potenziamento migliora la trazione dei cingoli del tuo Predator dandogli una migliore presa sulla superficie. Per contro la velocità massima del tuo carro può venirne affetta in modo negativo. Comprane diverse per la trazione massima.

Supporto aereo offensivo

Fare il pieno all'A-10 di Nove è costosissimo e se sopra ci aggiungi un po' di armamenti, ti costa un occhio. Ma alla prima occasione ti mangerai le mani per non aver chiesto aiuto a questo pilota; quindi comincia a mettere da parte i soldi ora. Nove fa un solo volo per missione né più né meno. Hai capito?

SUPPORTO AEREO

Un messaggio da Nove

Mi chiamano 9-1-1; problemi? Chiamami solo Nove. Perché devi sapere che se ha le ali io lo faccio volare. Dunque ricordati: sei nei guai? Chiama 9-1-1. Mi capisci?

Supporto aereo offensivo

E' praticamente la tua quarta arma principale che funziona come una grossa bomba intelligente. Quando mi chiami in azione, premendo il controllo Spara l'Arma Attualmente Selezionata (Fire Currently Selected Weapon control), mi sentirai prima ancora di avermi visto e allora puoi dire ciao ciao ai cattivoni.

OSTAGGI

Un messaggio da Earshot

Apri bene le orecchie e ascolta. Questo è il piano per il salvataggio degli ostaggi.

Quando porterai il tuo carro armato ad una certa distanza dagli ostaggi, loro correranno verso di te e saliranno a bordo ma, solo sei stai fermo.

VEICOLI NEMICI

Tutti i veicoli nemici hanno una forma riconoscibile. Impara a distinguere un carro armato da un carro pesante da combattimento.

Armi di terra fisse

FOSSE CON MITRAGLIATORI

Sono piccoli recinti con un mitragliatore fissato in una posizione impostata ma con un arco di fuoco di 90°.

Veicoli d'attacco mobili

CARRI ARMATI

Sono come il tuo, ragazzo. Colpiscono forte se gli dai l'opportunità. Ma non così forte come...

CARRI PESANTI DA COMBATTIMENTO

Questi piccoli portano più colpi dei loro piccoli fratelli ma non sono così veloci.

VEICOLI DA COMBATTIMENTO AD ARMATURA LEGGERA (AFV)

Sono carri armati leggeri ad alta manovrabilità. Piccoli ma mortali, tienili d'occhio.

AUTOBLINDA PER IL TRASPORTO DI PERSONALE

Sono identici ai carri pesanti in quanto a manovrabilità. Gli APC sono armati con mitragliatori con un raggio di fuoco di 90°.

Veicoli d'attacco d'acqua

MOTOCANNONIERE

Confinati ad aree con acque profonde, hanno un mitragliatore montato sull'arco con un raggio di fuoco di 90°.

Veicoli d'attacco d'aria ELICOTTERO LEGGERO D'ATTACCO

Armato con un mitragliatore, questi sfasciabudella prendono il volo prima di aprirsi su di te.

ELICOTTERI DA GUERRA

Questa è una cattiva notizia. Praticamente un carro armato volante che ti attacca con missili e tutto un mucchio di altre armi che non voglio nemmeno pensarci...

PICK-UP

Casse rifornimenti

L'unica cosa che devi fare è guidarci sopra e raccogliere quello che contengono. Torna al QG e Props ti pagherà per quello che hai raccolto.

STATISTICHE SULLA MISSIONE

Alla fine di ogni missione ti verrà presentata una statistica che analizza ciò che hai fatto. Queste statistiche includono: precisione dei colpi, numero di bersagli distrutti, quanti obiettivi di missione sono stati portati a termine ecc.

COMANDI

Comandi predefiniti della tastiera: partita a un giocatore in modalità Standard (Standard Mode)

Q	Guidare in avanti
A	Marcia indietro
>	Girare a destra
<	Girare a sinistra
QA>	Attivare solo cingolo sinistro (girare velocemente a destra)
QA<	Attivare solo cingolo destro (girare velocemente a sinistra)

Comandi predefiniti della tastiera: partita a un giocatore in modalità a doppi cingoli (Dual Track)

A	Cingolo sinistro in avanti
Z	Cingolo sinistro indietro
:	Cingolo destro in avanti
>	Cingolo destro indietro

Comandi predefiniti della tastiera: partita a un giocatore in entrambe le modalità

J	Ruotare la torretta solo a sinistra
K	Riportare la torretta al centro
L	Ruotare la torretta solo a destra
BARRA SPAZIATRICE	Spara l'arma attualmente selezionata
S	Scorrere le armi
Selezione diretta delle armi:	
1	Cannone principale
2	Mitragliatrice
3	SAM
4	Chiamare 9-1-1 per supporto aereo
T	Seleziona bersagli alternativi (Mitragliatrice)
TAB	Seleziona mappa tattica
+	Se la mappa tattica è visualizzata, zuma sulla tua posizione
-	Se la mappa tattica è visualizzata, zuma indietro dalla tua posizione
Mappa	
ESC	Premendo ESC durante il corso del gioco verrai portato sul menu delle opzioni. Premi di nuovo ESC per riprendere il gioco. Evidenzia l'opzione quando sei sulla videata delle opzioni
Tasti freccia su/giù	Modifica livello del volume
Tasti freccia destra/sinistra	

Per uscire da una missione, seleziona Esci dal gioco (Quit Game) sul menu Opzioni.

RICONFIGURAZIONE COMANDI

Come in tutte le modalità di gioco, i comandi della tastiera sono completamente riconfigurabili. Per farlo, vai all'hangar principale e da qui seleziona il carro armato (Salire sul carro armato) e segui le istruzioni per la riconfigurazione dei comandi che appariranno sullo schermo.

ISTRUZIONI IN RETE DI SHELLSHOCK

Per giocare una partita in rete, vai all'hangar principale quando evidenziato, seleziona Basketball Hoop (Cerchio del canestro) e andrai così alla Simulation Room (Stanza di simulazione). Posizionando il cursore sullo schermo del terminale, ti permetterà di selezionare Begin Network Game (Inizia gioco in rete). Ora visualizzerai la videata delle opzioni del gioco in rete.

Videata delle opzioni del gioco in rete

Questo menu contiene le seguenti opzioni:

Inizia gioco in rete (Start a Network Game):	evidenziando e selezionando questa opzione accederai alla videata impostazione gioco in rete.
Unisciti a un gioco in rete (Join a Network Game):	evidenziando e selezionando questa opzione visualizzerai il numero di giochi in corso, il nome dell'istigatore e il numero di giocatori che attualmente partecipano al gioco e se si tratta di un gioco "Aperto" (Open) o "Chiuso" (Close). Seleziona il gioco di tua scelta e, se si tratta di un gioco aperto, inizierai immediatamente la battaglia.
Cambia Nome (Name Change):	questa opzione ti permette di cambiare il tuo "Nome di battaglia".

Videata impostazione gioco in rete

Questa videata ti permette, in quanto istigatore del gioco, di impostare un numero di parametri che non possono essere modificati da chiunque si unisca al gioco. Una volta che il gioco è iniziato, non possono essere apportate modifiche, nemmeno dall'istigatore. Le opzioni sono le seguenti:

Il numero di giocatori che possono partecipare alla partita, da un minimo di 2 a un massimo di 8 può essere determinato da...

L'opzione per rendere il gioco "Aperto", permettendo ad altri giocatori di unirsi al gioco in qualsiasi momento, o "Chiuso", impedendo ad altri giocatori di unirsi al gioco quando questo è iniziato.

Seleziona Inizia livello di gioco (Start level) tra le scelte disponibili sulla videata.

Invia o modifica il "Nome di battaglia" per un massimo di 10 personaggi.

Dopo avere impostato il gioco in base alle tue preferenze, seleziona Quit (Abbandona) per tornare alla videata di selezione del gioco in rete. Seleziona Begin Game (Inizia gioco) per iniziare la battaglia.

Metodo di comando in rete (Prestabilito).

Q	Guidare in avanti
A	Marcia indietro
>	Girare a destra
<	Girare a sinistra
QA <	Guidare solo cingolo destro
QA >	Guidare solo cingolo sinistro

N.B. La torretta non si muove indipendentemente dal carro armato.

S	Scorrere le armi convenzionali disponibili
BARRA SPAZIATRICE	Spara l'arma convenzionale attualmente selezionata
MAIUSCOLE	Scorrere le armi speciali disponibili (per es. Missili e Bombe intelligenti). Utilizza i tasti 1 - 5 per selezionare direttamente l'arma.
INVIO	Spara l'arma speciale attualmente selezionata.

N.B. Il supporto aereo non è disponibile nel gioco in rete.

W	Seleziona bersagli alternativi
TAB	Seleziona mappa tattica
+	Se la mappa tattica è visualizzata, zuma sulla tua posizione
-	Se la mappa tattica è visualizzata, zuma indietro dalla tua posizione
ESC	Visualizza videata delle opzioni durante il gioco
RITORNO	Evidenzia l'opzione quando sei sulla videata delle opzioni
Tasti freccia	Seleziona l'opzione quando sei sulla videata delle opzioni
ESC	Esci dalla videata delle opzioni e torni al gioco.
K	Attiva la modalità ComTac (Comunicazioni e tattica). Premi un'altra volta K per disattivare questa modalità. Per scorrere le varie videate delle informazioni nella modalità ComTac, premi un tasto qualsiasi.

Provoca i tuoi nemici!

Durante il gioco, hai la possibilità di inviare messaggi a uno o a tutti gli altri giocatori partecipanti al gioco. Puoi utilizzare questa opzione per farti degli alleati o, semplicemente, per provocare i nemici prima della battaglia!

Per attivare questa opzione, premi "T" e visualizzerai un cursore di testo che ti permetterà di digitare il tuo messaggio (hai a disposizione un massimo di circa 40 caratteri). Quando il tuo messaggio è completato, puoi premere Invio per mandarlo a tutti gli altri giocatori o puoi selezionare individualmente colui che riceve il messaggio nel modo seguente:

Solo modalità testo: puoi selezionare individualmente i tuoi nemici, utilizzando i tasti F1 - F8, premendo il tasto ricezione rilevante una volta, attivi la ricezione del messaggio (un "+" significa questa modalità), premendo di nuovo lo stesso tasto F, disattivi questa modalità (il "+" scompare).

Attenzione! Quando sei nella modalità testo, sei un facile bersaglio e se vieni colpito abbandonerai automaticamente la modalità testo e tornerai alla modalità battaglia.

Messaggi predefiniti: puoi anche spedire otto messaggi predefiniti, premendo i tasti di funzione 1 - 8 durante il gioco. Puoi anche modificare gli otto messaggi, premendo Maiuscole e F1 - 8 e apparirà un cursore di testo che ti permetterà di digitare il tuo messaggio. Premendo Invio, depositerà il messaggio in base al tasto di funzione utilizzato. Per visualizzare questi messaggi durante la battaglia, seleziona il tasto di funzione relativo.

Come in tutte le modalità di gioco, i tasti della tastiera sono completamente riconfigurabili. Per farlo, vai all'hangar principale e da qui seleziona il carro armato e segui le istruzioni per la riconfigurazione dei comandi che appariranno sullo schermo.

MODALITÀ COMTAC (COMUNICAZIONI E TATTICA)

Attivando la modalità ComTac potrai accedere al computer di bordo. Quindi, potrai visualizzare una serie di videate di informazioni sulla tattica e sulle funzioni che possono aiutarti a sconfiggere il nemico.

La modalità ComTac si attiva automaticamente tra un livello e l'altro.

FUNZIONI SPECIALI DEL GIOCO IN RETE

Teletrasportatori: la simulazione contiene "Capsule di teletrasporto". Entrando in una di queste capsule, verrai trasportato in un'altra capsula in un'altra zona all'interno dell'area di missione. Utilizza strategicamente queste capsule per avvantaggiarti sui tuoi avversari.

CASSE DA RACCOGLIERE

Queste casce sono disposte a caso nell'area di missione. Raccogliendo una cassa, aggiungerai nuove funzioni al tuo carro che miglioreranno di molto le tue capacità di combattimento.

Le casce possono contenere:

Pick up standard
Potenziamento corazza
Unità corazza
Potenziamento cingoli
Acceleratore
Potenziamento arma
Luce lampeggiante

Aumenta il numero di unità di corazza che puoi portare.

Aumenta la tua corazza di una unità.

Aumenta la tenuta di strada del carro.

Aumenta la velocità del carro.

Aumenta la potenza dell'arma selezionata.

Una volta raccolta, ti consente di procedere al livello successivo entrando in un teletrasportatore verde.

Ti consente di sparare a fuoco rapido con il mini cannone.

Ti consente di sparare colpi multipli con il cannone al plasma.

Per sparare un potente razzo a lungo raggio.

Ti rende invisibile al radar finché non verrai distrutto.

Pick up speciali:
Bufer elettrica
Arma termica
Invisibilità

Quest'arma distrugge tutto quello che si trova nei dintorni, compreso tu.

Quest'arma si blocca sul bersaglio più vicino.

Una volta attivato questo pick up, sarai invisibile finché non verrai colpito o scadrà il tempo (sarai visibile sul radar).

Sarai invulnerabile agli attacchi per un certo periodo di tempo.

Dopo che avrai raccolto un teletrasportatore, mettilo sul punto in cui vuoi essere teletrasportato premendo il tasto Invio. Per attivare un teletrasportatore, premi di nuovo il tasto Invio.

Invulnerabilità
Teletrasportatore

Ricorda che determinati pick up hanno un timer e durano per un certo periodo di tempo. Questi dispositivi sono indicati da una serie di quattro caselle sul Monitor Sanya. Quando la casella è accesa, il dispositivo è acceso, quando la luce si spegne significa che è spento. I dispositivi sono i seguenti:

Casella 1	Antiradar
Casella 2	Invisibilità
Casella 3	Teletrasportatore (accesso)
Casella 4	Invulnerabilità

TITOLI

Capo Programmatore	Mansoor Nusrat	Assistenti ingegneri di programmazione	Greg Byrne Rafi Kaufman
Produzione Grafica e Progetto	Simon Phipps	DOGG-TAGG	Nicolas Jones
Progetto Gioco	Simon Phipps Guy Miller Mansoor Nusrat Martin Iveson James Ryman Mark Price Adrian Smith	D-TOUR	Fred Martin
Programmazione il Gioco in Rete	David Muir	9-1-1	Cory Bell
Programmazione Presentazione	David Long	PROPS	Alan Bruce
Aiuto Programmatori	Mark 'Mac' Avory Sean Dunlevy Martin Gibbins John Kirkland Derek Leigh-Gilchrist Chris Long	EARSHOT	Hanser Prince
Progetto Missioni	Guy Miller Tiziano Cirillo Jamie Morton Simon Phipps Darren Price David Ward	THE MAN	Guy Miller
Musica ed Effetti Sonori	Martin Iveson	JULIA FREEMAN	Rachel Fyffe
Voci Rap	William Floyd (BAR NONE)	Controllo Qualità	Tiziano Cirillo Frank Hom Tom Marx Jamie Morton Darren Price Brian Schorr Mac Senour Caroline Trujillo David Ward Dan Wong
Voci di Sottofondo	Lynn Ray Annie Stocking	Supporto Marketing (U.K.)	Richard Barclay Susie Hamilton Andrew Thompson Barry Townley
Testi	William Floyd	Supporto Marketing (U.S.A.)	Sean Mylett Jill DeMaria Kelly Lindlar
Prodotto da	James Grunke	Coordinazione Produzione	Adrian Smith Troy Horton
Ingegnere di programmazione	Mary Ellen Perry	Assistente Produttore	Mike Schmitt
		Direttore Artistico	Guy Miller
		Produttore Esecutivo	Jeremy Smith

Ringraziamenti speciali a:

Robert Botch, Don Maggi, Joseph Olin, Kent Russell, David Platshon, Daryn Roven, Pete Duncan, The Music Annex, Russian Hill recording studios.
La pace sia con tutti voi, amici miei.

GARANZIA LIMITATA

La Core Design Ltd.TM garantisce all'acquirente originale di questo prodotto della Core Design Ltd.TM, che il supporto in cui è registrato il programma è privo di difetti di materiale o lavorazione per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto. Questo software della Core Design Ltd.TM viene venduto "così com'è", senza nessun tipo di garanzia sia espressa che limitata e la Core Design Ltd.TM non è responsabile per qualunque danno o perdita risultante dall'uso di questo programma. La Core Design Ltd.TM concorda, a sua discrezione, la riparazione o la sostituzione gratis di qualsiasi prodotto software della Core Design Ltd.TM inviato con affrancatura pagata e la ricevuta di acquisto al Customer Service Centre (Centro Servizio Clienti).

La sostituzione gratis del software, all'acquirente originale, è il massimo della nostra responsabilità. Prego scrivere a:

Core Design Ltd. 55 Ashbourne Rd., Derby DE22 3FS, INGHILTERRA

Si prega di concedere un periodo di 28 giorni dal giorno della spedizione per il ritorno del vostro software.

Questa garanzia non è applicabile per un normale uso e consumo. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà annullata se il difetto nel prodotto software della Core Design Ltd.TM è causato da un uso improprio, un errato trattamento o da negligenza. QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE QUALSIASI ALTRO TIPO DI GARANZIA E, NESSUNA ALTRA DICHIARAZIONE O RICHIESTA DI ALTRA NATURA OBBLIGHERÀ O LEGHERÀ LA CORE DESIGN LTD.TM QUALSIASI ALTRA GARANZIA SUGGERITA, APPLICABILE AL SOFTWARE, INCLUSO GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ E IDONEITÀ PER SCOPI PARTICOLARI, SONO LIMITATE AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI COME DESCRITTO SOPRA. IN NESSUN CASO LA CORE DESIGN LTD.TM SARÀ RITENUTA RESPONSABILE PER QUALUNQUE TIPO DI DANNO SIA ESSO SPECIALE, INCIDENTALE O RISULTANTE DAL POSSESSO, DALL'USO O DAL MALFUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DELLA CORE DESIGN LTD.TM. QUESTO NON INFLUISCE IN ALCUN MODO NEI VOSTRI DIRITTI STABILITI DALLA LEGGE.

Questo programma per computer, la documentazione e il materiale che lo accompagna sono protetti dalla legge Nazionale e Internazionale sul copyright.

Tutti i diritti riservati. Core Design Ltd. 55 Ashbourne Rd., Derby DE22 3FS, Inghilterra.

© 1995 CORE DESIGN LIMITED



Shellshock © Core Design Limited 1996.
All Rights Reserved.

55 Ashbourne Road Derby DE22 3FS
Telephone (01332) 297797 Facsimile (01332) 381511